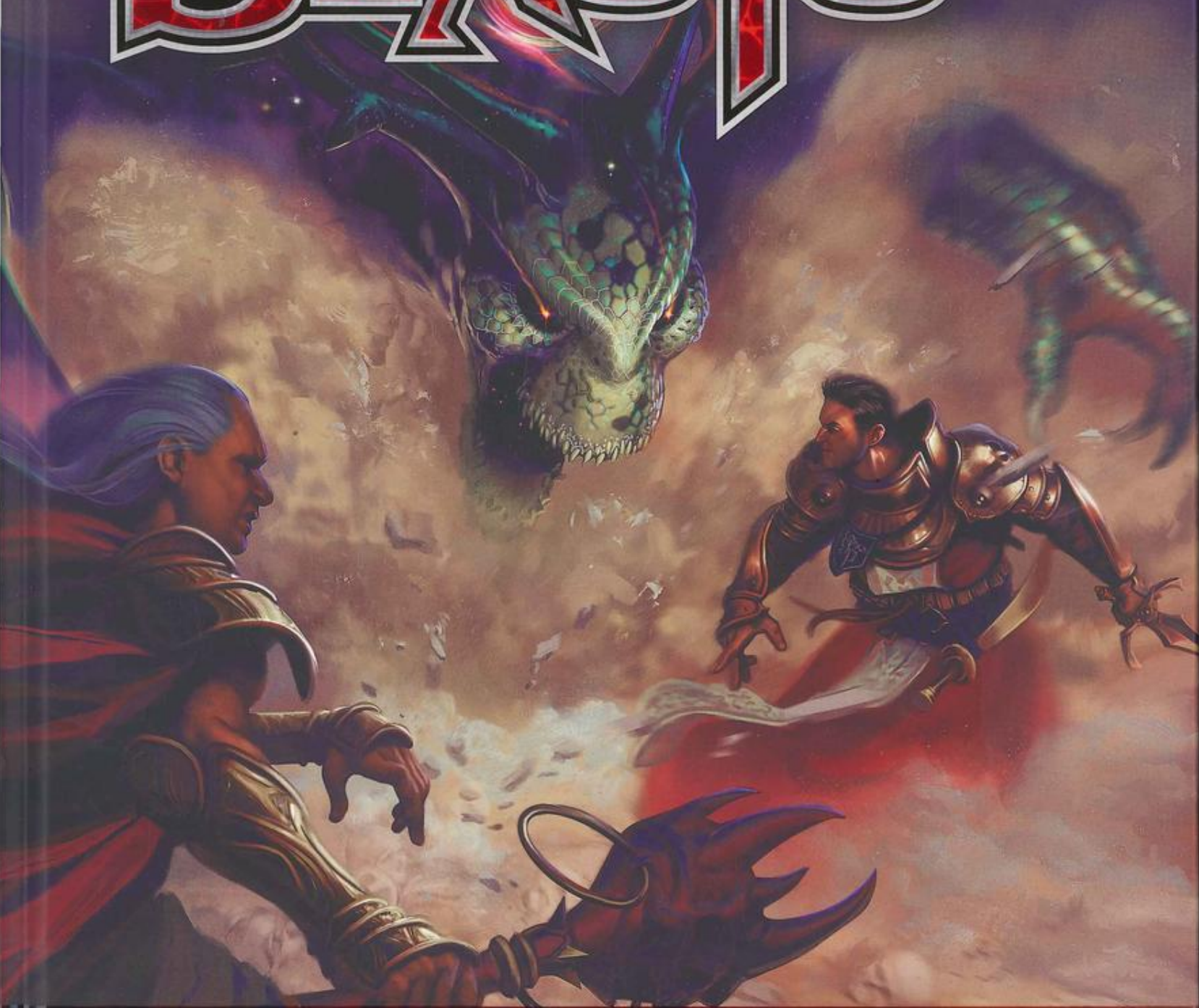
BESTIÁRIO FANTÁSTICO VOL. 01 - EDIÇÃO EM PORTUGUÊS

Por Chris Harris, Dan Dillon, Rodrigo Garcia Carmona e Wolfgang Baur

Desenvolvido por Steve Winter

por

Dan Dillon, Chris Harris, Rodrigo Garcia Carmona e Wolfgang Baur

Desenvolvido por Steven Winter

Tome of Beasts

Créditos

Design: Dan Dillon, Chris Harris, Rodrigo Garcia Carmona e Wolfgang Baur

Design Adicional: William Ryan Carden, Christopher Carlson, Michael John Conard, James L. Crawford, Christopher Delvo, Matthew F. Dowd, Timothy Eagon, Matthew Eyman, Robert Fairbanks, David Gibson, Christopher Gilliford, John Henzel, Jeremy Hochhalter, Michael Holland, Ben Iglauer, James Introcaso, Dan Layman-Kennedy, Christopher Lockey, Maximilian Maier, Greg Marks, Dave Olson, Richard Pratt, Marc Radle, Jon Sawatsky, Ryan Shatford, Troy E. Taylor, Andrew Teheran, Jorge A. Torres, Darius Uknuis, Sersa Victory e Ben Wertz

Desenvolvimento: Steven Winter

Edição: Peter Hogan, Wade Rockett e Wolfgang Baur

Revisão: Dan Dillon

Arte da Capa: Marcel Mercado

Direção de Arte: Marc Radle

Layout e Design Gráfico: Marc Radle

Artistas: Darren Calvert, Ivan Lee Dixon, Micah Epstein, Frank Garza, Felipe Gaona, Josh Hass, Ambrose H. Hoilman, Michael Jaecks, Eoghan Kerrigan, Guido Kuip, Pat Loboyko, Shawncee McCoy, Dio Mahesa, Justin Mayhew, Marcel Mercado, Aaron Miller, Johnny Morrow, Jason Rainville, Lance Red, Felipe Gaona Reydet, Kathryn Steele, Florian Stitz, Nakarin Sukontakorn, Ørjan Ruttenborg Svendsen, Byran Syme, Cory Trego-Erdner, Eva Widermann e Keiran Yanner

Logo: Doug Wohlfeil

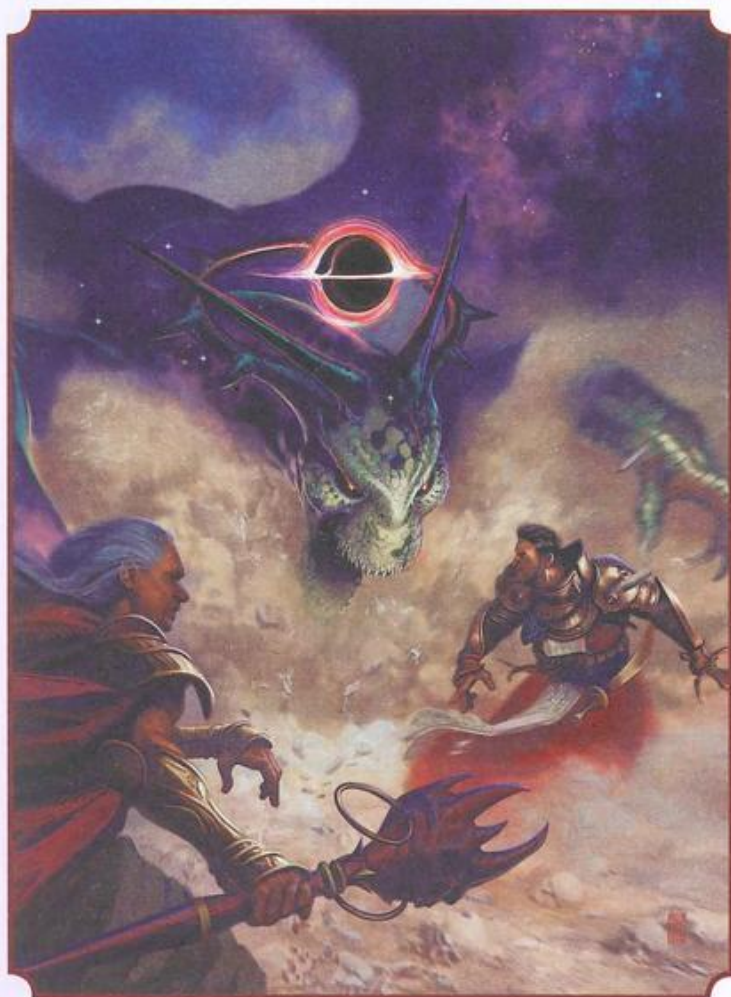
Coordenação da fase de testes: Ben McFarland

Jogadores da fase de testes: Aaron Meadows, Aaron Sarver, Adam Sirois, Al Church, Alex Barnard, Alex Basso, Alex Cole, Alex Kalman, Alex Lynn, Alexander Warrington, Aliah Katz, Andrew Ammerman, Andrew Goethals, Andrew Haywood, Andrew Matiukas, Andrew Kane, Andrew McIntosh, Andrew Norris, Andrew Timmes, Andrew Wright, Anthony Taylor, Antoine Gagnon, Austin Davis, Barny "Kaerynn", Barry Fujii, Ben Brower, Ben Ku, Ben McFarland, Ben Parker, Benjamin Kaye, Benjamin T. Cole, Bernard McManus, Bert Shaw, M.D., Beth Bailey, Bill Beers, Blake McStravick, Blake Smith, Brad Davis, Brad Warder, Brady Lucas, Brandon Beauvais, Brandon Heenan, Brandon Ingram, Brendan Wenzl, Brian Barcus, Brian Carpenter, Brian Dees, Brian Dunn, Brian Ganger, Brian Lynn, Brian Stillman, Brian Warder, Bruce Allin, Bruce Liping Smith, Bryan Wire, Burgle Mitenko, Caleb Biers, Cameron Kaye, Carey Newhouse, Carrie Kobelsky, Casey Creech, Cassie Reid, Catherine Prickett, Charles "Carter", Chip Bullard, Chip Orton, Chris Adiletta, Chris Childs, Chris Stauffer, Chris "Waffles" Wathen, Chris Wilms, Chris Williams, Christian Jones, Christopher Hazell, Christopher Higginbotham, Christopher LaHaise, Christopher M., Christopher Wright, Chrystine Robinson, Chuck Badger, Clayton Roberson, Colleen M. Cole, Cory Stafford, Courtney McGuire, Damien G., Dan Strode, M.D., Dan Vloedman, Dan Vogel, Dane Whicker, Daniel Keyser, Daniel Murphy, Daniel Shay, Daniel Silver, Darren Chambers, Dave Blake, Dave Curtis, Dave Noble, David Carner, David Dowdy, David Freisinger, David Gibson, David Smucker, David Yu, Delaney Hardt, Denny Edwards, Derek Keller, Desi Graham, Desiree Ogilvy, Devon Self, Dina Katz, Dmitry Katz, Dominik Imbrich, Donald Lucas, Doug Dowdy, Dustin Hiatt, Dwayne Murphy, Eddie Gonzalez, Edward McDaniel, Edwin Nagy, Egg Embry, Elisa Gonzales, Emmanuel Guerrero, Eric Chen, Eric Garber, Eric Moore, Eric Ruthman, Eric Vaessen, Erica Bouvier, Erica Hickman, Erik Harder, Eryn S, Estevan Gonzales, Eugene Katz, Ewen Furze, Fabian Hufgard, Francois Martineau, Gary Whicker, Geoff Upton, Gerald Kirby, Ginger McStravick, Goloka Berndal, Graham, Greg King, Greg Lencioni, Gregory Blair, Guillaume Berthome, Guy Parisi, Hannah Cochran, Haoyu Chen, Heather Curtis, Heather Lingg, Henrik Gullaksen, Higashi "Drukago", Hunter Guerrero, J. Ryan Conklin, J.L. Frye III, Jacob Aaboe, Jacob Pasciak, Jacob Weber, Jakob Malchow, James French, James Introcaso, James Jones, James Reed, James Wilson, Jamie Laura, Janine Hempy, Jannik Brouwer, Jason Boyle, Jason Brooks, Jason Farrell, Jason Hobson, Jason Katz, Jason Mollett, Jason Pasciak, Jason Richter, Jay Bird, Jay Colburn, Jaynee "Isla", Jeff Kice, Jeff Secord, Jeff Wax, Jeremy Burgomaster, Jeremy Calton, Jeremy Weikel, Jeremy Wilson, Jerry Chaney, Jesse Gunness, Jessica Carey, Jim Serkeyn, Joey Lencioni, John Cottingame, John Fischer, John Hazell, John Klas, John McGuire, Jon Sawatsky, Jon Taylor, Jonathan Coughlin, Jordan Kalman, Jordan VanCleef, Jorge Ortiz, Jorge Torres, Jose Luis Martin, Josh Croak, Josh Edwards, Joshua Hoyt, Joshua Moreland, June Riester, Justin Hanssen, Justin McKeown, Kam Altar, Kasper Kristoffersen, Kate Hinton, Katie King, Katie Mulryan, Ken Loupe, Ken Reister, Kristin Matsick, Kyle Murray, Lance Case, Laura O'Brien, Leah Sax, Lee Gilbert, Leland Beauchamp, Levi Covarrubias, Malcomb James, Malcomb Wood, Marc Frechet, Marietta Jones, Mark Garringer, Martin G. Perez, Martina G., Martina S., Marty, Mary Hawkins, Matt Fadrowski, Matt Lampert, Matt Stretz, Max Maier, Meaghan Rodel, Megan B, Megan Blattel, Meshon Cantrill, Michael Baird, Michael Greve, Michael Harrell, Michael Haynes, Michael Hottenstein, Michael Johnston, Michael M., Michael Pridal-LoPoccolo, Michael Schmidt, Michael Syphrit, Michelle Shea , Mike Albright, Mike Crane, Mike Finch, Mike Romano, Mike Schiller, Mike Shea, Mikkel Weber, Mitch "Navid" Somerville, Nate Petrecz, Nathan Bouvier, Nick Childs, Nick Reymond, Nick Stauffer, Patrick Dennis, Patrick Gonzales, Paul Grimes, Paxton Grill, Peter Aven, Peter Lowther, Preston Hund, Priscilla Lencioni, Rachael Belardo, Rachel Gluckstern, Raiden Upton, Ralph T , Ramon Celosia, Randy Self, Reagan James, Rich Couvillon, Richard Cameron, Richard Esett III, Richard Esett Jr., Richard Zayas, Rob Bodine, Rob Hageman, Robbi Gibson, Robert Coleman, Robert Plummer, Rod Waibel, Rodney Stanton III, Rodney Stanton IV, Roe Weeks, Roger Lopez, Rusty Lencioni, Ryan P, Ryker Lowmiller, Sara Beyers, Sarah Anderson, Sarah Haselton,

Sarai Guerrero, Dr. Scott Johnson, Scott Leslie, Scott Price, Sean Arnell, Sean Dawson, Sean Flynn, Sean Izaakse, Sean-Michael Galgano, Sebastian Wysoki, Shane Kirby, Shane Kirby, Shanti Jones, Shannon Hardt, Shaun Cavanagh, Shawn Dry, Shawna Lee, Sherry Hardt, Sriman Kumar, Stacie Weikel, Stefan Grozev, Stephanie C, Stephen W. Bieda III, , Stephen Bulla, Stephen Livingston, Stephen Stauffer, Steven McCormick, Storm Curtis, Sue "Ella" Rogers, Sumit Kumar, Susanne Haar, Tara Cameron, Ted Sikora, Teri Solow, Terry Cletcher, Theresa Cameron, Tiffany "Piper" Shearn, Tim "Lucious" Holtman, Tim Jennar, Tobias Zengler , Tom Haselton, Tony Sax, Torsten Kablitz, Tristan Wysoki, Troy Nissen, Tyler Brown, Tyler Silva, Vegas Lancaster, Veronica Keller, Victoria Osborne, Virginia Hamilton, William Beers, Xavier Westmoreland e Zach Waibel

Publicação: Wolfgang Baur

Com Agradecimentos Adicionais a: Kristian Ahonen, Eric Anderson, Joshua Banks, Jobe Bittmann, Clinton Boomer, Marina de Santiago Buey, Angelica Burns, Jesse Butler, Jarrod Camiré, Aaron Cheung, Tim Connors, Ryan Costello, Jr., Adam Daigle, Jim Davis, Lee DeBoer, John Doh, Chris Doyle, John Foster, Erik Freund, Frank Gori, Leonard Grand, Richard Green, Jim Groves, Amanda Hamon Kunz, Andrew Harshman, Jacob Haywood, Steven T. Helt, Jeffrey Hersh, Andrew Hind, Brandon Hodge, Sarah Hood, Richard Iversen, Clare Jones, Alex Kanous, Michael Kortes, Henry S. Kurtz, Phillip Larwood, Richard Lawson, Jeff Lee, Brian Liberge, Chris Lockey, James MacKenzie, Rob Manning, Ari Marmell, Jonathan McAnulty, Ben McFarland, Jesse McGatha, Brett A. McLean, Carlos Ovalle, Ed Pereira, Richard Pett, John Pope, Rob Pratt, Chad Middleton, Brian Wiborg Mønster, Matt Morrissette, Robert H. Nichols, Stacy Nichols, Kalervo Oikarinen, Gunnar Ólafsson, Umber Phillips, Steven Robert, Wade Rockett, Jan Rodewald, Richard Rossi, Stephen Rowe, Adam Roy, Wendall Roy, Matt Rupprecht, Allen F. Schell, Burt Smith, Christina Stiles, Brian Suskind, Troy Taylor, James Thomas, John Tolios, James Thomas, Dan Voyce, Mike Welham, James Whittaker, George "Loki" Williams e Henry Wong

Com agradecimentos especiais a todos os 2.312 apoiadores que tornaram este livro possível, além de gratidão às gerações de criadores de monstros que tornaram as aventuras de todos nós um pouco mais aterrorizantes.

Na Capa:

Marcel Mercado ilustra um dragão do vazio ancestral encarando um guerreiro robusto e um poderoso mago. O dragão do vazio é uma criatura de idade avançada e grande sabedoria, e sua derrota é incerta.

Créditos da Edição em Português:

Editores: Gabriel Martins Iricevolto, Pedro Barbosa Mello Dumont, Tiago Pereira Malheiro

Tradução: Jana Bianchi

Consultor de Tradução: Gustavo Moscardo Domingues

Revisão: Fernanda Castro, Maria Luiza Pinto Ribeiro

Diagramação: André Martins, R. Rodrigues

Revisão de Prova: Thiago Lefundes, Marco Antônio Loureiro, Maria Luiza Pinto Ribeiro

Colaboração Galápagos Jogos: Danilo Sardinha, Paula Pizzauro, Persio Sposito

Impressão: Gráfica Ipsis

ISBN: 978.65.86600-15-5
Impresso no Brasil
1ª impressão em português: Setembro 2020

Sumário

Introdução

Qual é a melhor parte de um RPG de fantasia?

Se eu pudesse opinar, diria que são os monstros — especialmente quando falamos do primeiro e maior RPG de todos os tempos. As melhores histórias das mesas de jogo são aquelas sobre o primeiro encontro com um dragão de sopro ácido, com um bando enorme de orcs furiosos, com um Monstro da Ferrugem destruidor de equipamentos ou com um Gazebo Terrível (o verdadeiro terror).*

Neste volume, você encontrará mais de 400 novos "primeiros encontros" para seus jogadores: monstros que vocês nunca viram antes, mas sobre os quais falarão por anos — de dragões elementais até espíritos invernais; de lordes demoníacos ancestrais até membros da aristocracia do mundo feérico. Eles estão prontos para massacrar as esperanças de heróis, acabar com as criaturas boas e corajosas e estabelecer seus próprios reinos gananciosos, cruéis e sem lei. Os monstros deste livro têm uma missão — e essa missão é *matar personagens de jogadores*.

Monstros são melhores quando exercem verdadeiro horror nas pessoas que escutam histórias sobre eles — seja na saga de Beowulf, em uma campanha de *Tirania dos Dragões* ou em uma história sua. O design dos monstros apresentados aqui consegue esse feito ao brincar com medos comuns: o terror lento do veneno, a destruição de armas que os personagens precisam para sobreviver, a perda da visão, o pânico ou a exaustão induzidos pela magia e até mesmo o mergulho na escuridão. Esses monstros também colocarão grandes campeões em apuros; e, às vezes, os monstros vão vencer.

Mas só às vezes! Alguns monstros espertos se retirarão diante de uma palavra mágica, tomarão uma estrada obscurecida pelas sombras ou alçarão voo com um uivo demoníaco, levando consigo a mula favorita do grupo. Em última instância, a maioria dos monstros foi planejada para que possam ser derrotados, e para que o processo até tal derrota seja divertido. Sempre encorajo DMs a dar para cada monstro seu momento de brilhar: recomendo que vibrem ao descrever suas garras lacerantes, seu sopro corrosivo, sua magia maligna e suas tramas astutas! Que deleitem-se com seu poder, sua arrogância e força! Que os deixem humilhar, se deleitar e zombar de heróis, tornando muito mais satisfatório o momento em que eles são enfim derrubados pela legítima espada de aço de forja ancestral, ou incinerados por uma bola de fogo bem mirada.

Como seus jogadores não estão familiarizados com esses monstros, você tem o antigo poder do desconhecido ao seu lado. Trabalhe com essa emoção e você poderá fazer com que eles sintam o mesmo arrepio que percorria a espinha de nossos ancestrais quando, ao redor de uma fogueira ou em uma choupana medieval, eles escutavam histórias sobre espíritos feéricos, feras devoradoras de gente e seres humanos corruptos que barganhavam com o mal e retornavam com habilidades sobre-humanas. Essas criaturas têm poder, e parte desse poder vem justamente de seu desconhecimento completo e de suas formas assustadoras e retorcidas.

**O Gazebo Terrível não está incluído neste livro.*

Você tem em mãos um tomo de novos horrores. Deixe que alguns entrem sorrateiramente em seu jogo, enquanto outros chegam em um lampejo arcano ou aterrissam com suas poderosas asas, rugindo desafios. Dê a eles a glória que vem de sua força e de seus terrores — tornando assim ainda mais doce a vitória dos heróis que sobreviverem.

Monstros são a melhor parte de qualquer RPG de fantasia porque eles entram em nossa mente e nos fazem encarar nossos próprios demônios, a pior coisa que pode nos acontecer. Eles têm poder porque cada um representa medos bastante humanos, um pesadelo que vira realidade em pensamento, carne e forma — e que, então, é derrotado.

Bons jogos!

Wolfgang Baur
Kirkland, WA
Maio de 2016

Abforjado

Uma inteligência obscura e agourenta brilha por trás dos olhos desse autômato, e suas juntas emanam vapores verdes que chiam.

Aparições Constructas. Abforjados são enforjados ou seres mecânicos rejeitados que ganharam uma consciência maligna quando atraíram aparições para seus corpos constructos, ansiosas para fazer parte do mundo físico. Os corpos mecânicos as aprisionam — isso enfraquece boa parte das habilidades sobrenaturais dessas aparições, mas garante suas formas físicas. As aparições distorcem os corpos para adequá-los aos seus propósitos — chegando até a destruí-los para ferir seres viventes.

Soldados dos Vampiros. Abforjados geralmente procuram grandes mortos-vivos como mestres. Vampiros e liches são seus líderes favoritos, mas banshees e darakhuls também são bons comandantes.

Fala Tumular. A voz dos abforjados é ecoante e sepulcral: uma voz sombria que amedronta animais e crianças.

Natureza de Constructo. Um abforjado não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

ABFORJADO

Constructo Médio, ordeiro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 135 (18d8 + 54)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Salvaguardas For +8

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas todos os que conhecia em vida

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Espírito Expulso. Embora o corpo dos abforjados seja feito para prender espíritos, a aparição dentro dele é vulnerável às tentativas de expulsão. Qualquer tentativa de expulsão bem-sucedida exorciza a aparição do corpo mecânico. A aparição desgarrada mantém seus PV totais e luta normalmente. O constructo morre se não houver um espirito para animá-lo.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o abforjado tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Aura Antinatural. Todos os animais selvagens ou domesticados podem sentir a presença antinatural do abforjado a uma distância de até 9 metros. Eles não se aproximam da área por vontade própria, e ficam amedrontados caso sejam forçados a fazê-lo. Eles continuam amedrontados enquanto estiverem dentro do alcance.

Ações

Ataques Múltiplos. O abforjado faz dois ataques de pancada necrótica.

Pancada Necrótica. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d8 + 2) contundente mais 4 (1d8) necrótico. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou seus pontos de vida máximos são reduzidos em uma quantidade igual ao dano total sofrido. Essa redução perdura até que o alvo conclua um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seus pontos de vida máximos a 0.

Escapada Violenta. Aparições em abforjados pouco se importam com os corpos mecânicos que habitam; elas podem estressar e forçar os mecanismos de maneira tão violenta que acabam descalibrando volantes, despedaçando engrenagens e rompendo molas. Como uma ação bônus, essa explosão violenta de engrenagens e alavancas causa 7 (2d6) pontos de dano perfurante a todos os adversários a até 1,5 metro que falharem em uma salvaguarda de Destreza CD 14. Cada uso dessa habilidade causa uma redução de 1,5 metro no deslocamento do abforjado, de forma cumulativa. Se o deslocamento for reduzido a 0, o abforjado fica paralisado.

Abforjados em Midgard

Anões do cantão de Grisal criam abforjados para lutar contra mortos-vivos e espíritos. Depois, eles os derretem, destruindo aparições, fantasmas e outros mortos-vivos incorpóreos. Os abforjados às vezes são criados pela Ordem Esmeralda e por outros cultos que desejam dar a seus mestres do mal um corpo e uma forma para que possam governar.

Abissais

Com olhos enormes, uma boca larga e quase nada de queixo, os abissais são seres horríveis semelhantes a um peixe, normalmente corcundas e com escamas, encontrados em vilarejos costeiros.

Deuses Antigos. Em sua forma totalmente desenvolvida, os abissais formam uma raça oceânica que cultua deuses antigos, como o Pai Dagon e a Mãe Hidra, e que perambula nas escuras águas abissais. Eles cruzaram com humanos da costa para criar híbridos de humanos e abissais.

Piratas Costeiros. Os abissais mantêm-se isolados em vilarejos litorâneos e assentamentos no oceano por longos períodos. Depois, retornam de súbito por ordem dos deuses que veneram, na forma de piratas fortes e implacáveis que tomam territórios e bens e escravizam pessoas ao longo de toda a costa. Alguns abissais já até fundaram pequenos reinos que sobreviveram por gerações, em remansos ou distantes mares gélidos.

Demandam Sacrifícios. Constantemente, eles exigem que marujos paguem um pedágio; aqueles que não deixam tributos em certas ilhas ou ao longo de alguns estreitos são afetados por calamidades, como ter seus peixes fugindo das redes ou tempestades que destroem os cascos dos navios e afogam seus tripulantes. Com o tempo, algumas nações marítimas descobriram que era mais lucrativo se aliar aos abissais; esse é o primeiro passo do plano lento que essas criaturas seguem para dominar e governar.

Abissal

Humanoide Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 91 (14d8 + 28)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (–1)	12 (+1)

Salvaguardas For +5, Con +4, Car +3
Vulnerabilidades a Dano ígneo
Resistências a Dano gélido
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 9
Idiomas Comum, Dialeto do Vazio
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Anfíbio. O abissal pode respirar no ar e na água.

Fúria Frenética. Após o abissal sofrer 10 pontos de dano ou mais em um único ataque, ele tem vantagem e acrescenta +2 ao dano de seu ataque com garras no próximo turno dele.

Profundezas Eufóticas. Um abissal é imune aos efeitos da pressão exercida nas profundezas do oceano.

Transição Oceânica. Um abissal nascido em uma família humana parece uma criança humana, mas se transforma em um abissal adulto quando tem entre 16 e 30 anos.

Ações

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) cortante.

Sacerdote Abissal Híbrido

Humanoide Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 120 (16d8 + 48)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Salvaguardas Con +5, Sab +3, Car +4
Perícias Atletismo +6, Enganação +4, Percepção +3
Vulnerabilidades a Dano ígneo
Resistências a Dano gélido
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Comum, Dialeto do Vazio
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Anfíbio. Um sacerdote abissal híbrido pode respirar no ar e na água.

Fúria Frenética. Após o sacerdote abissal híbrido sofrer 10 pontos de dano ou mais em um único ataque, ele tem vantagem em seu ataque corpo a corpo e acrescenta +4 ao dano de magias e ataque com garras no próximo turno dele.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do sacerdote abissal híbrido é Carisma (CD 12 para evitar magia, +4 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *chama sagrada, toque chocante*

3/Dia cada: *infligir ferimentos, santuário, sono*

1/Dia cada: *despedaçar, tempestade glacial*

Profundezas Eufóticas. Um sacerdote abissal híbrido é imune aos efeitos da pressão exercida nas profundezas do oceano.

Transição Oceânica. Um sacerdote abissal híbrido nascido em uma família humana parece uma criança humana, mas se transforma em um abissal adulto quando tem entre 16 e 30 anos.

Voz das Profundezas. Um sacerdote abissal híbrido pode influenciar uma audiência com sua fala enrolada e cheia de murmúrios, fascinando seus ouvintes por 5 minutos e os fazendo desconsiderar ou esquecer alguma coisa, a menos que sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 no fim desse tempo. Se bem-sucedidos, os ouvintes lembram de quaisquer eventos que o abissal tenha tentado apagar.

AÇÕES

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante.

ARQUIMANDRITA ABISSAL

Humanoide Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 153 (18d10 + 54)

Deslocamento 12 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	19 (+4)

Salvaguardas Des +5, Sab +6, Car +7

Perícias Arcanismo +4, Percepção +6

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Resistências a Dano gélido, trovejante

Sentidos visão no escuro 72 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

DEUSES DOS ABISSAIS

Os abissais são servos fiéis dos poderes medonhos que se opõem a toda vida na terra. Pai Dagon é um deus da fertilidade, dos peixes e da força dos mares profundos, e é um lorde maléfico das tempestades e das ondas. Mãe Hidra é sua consorte, uma deusa de imensa força e dimensão, capaz de dar à luz cardumes inteiros de peixes de uma vez. É a senhora do grande kraken e de sua prole cheias de dentes, que são suas crias e seus servos. Ambos desejam conquistar poder através de um longo plano que envolve cruzamento forçado e misturas bizarras de seu sangue com linhagens humanas.

Além disso, vários abissais seguem Shar-Ngolyeth, uma divindade esquecida há muito tempo e que também é chamada de Aquele que Espreita Sob as Ondas. Esse kraken e sua prole são aliados próximos dos abissais, mas são completamente indiferentes a Dagon e Hidra.

Anfíbio. O arquimandrita abissal pode respirar no ar e na água.

Fúria Frenética. Após o arquimandrita abissal sofrer 10 pontos de dano ou mais em um único ataque, ele tem vantagem nos ataques, acrescenta +4 ao dano e pode fazer um ataque extra com o tridente profano no próximo turno dele.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do arquimandrita abissal é Carisma (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *bênção, chama sagrada, revivificar, sugestão, toque chocante*

3/Dia cada: *enfeitiçar pessoa, despedaçar, relâmpago, santuário*

1/Dia cada: *cone de frio, corrente de relâmpagos, tempestade glacial*

Resistência Lendária (1/Dia). Se o arquimandrita abissal falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Profundezas Eufóticas. Um arquimandrita abissal é imune aos efeitos da pressão exercida nas profundezas do oceano.

Voz do Arquimandrita. Com um zumbido alto, o arquimandrita abissal convoca todos os abissais que estejam a 1,6 quilômetro para vir em seu auxílio. Isso não é uma magia, mas um comando que as criaturas do oceano e os abissais acatam por vontade própria.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O arquimandrita abissal faz um ataque com a garra e um ataque com o tridente profano.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) cortante.

Tridente Profano. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) perfurante mais 13 (2d12) necrótico.

Abolete Nihilete

Éons atrás, um grupo de aboletes deixou o Plano Material para vagar por planos distantes — vislumbrá-los usando a vidência mágica não era suficiente, então tais aboletes usaram magia astral e viajaram fisicamente para conhecer outros reinos além dos comuns.

Uma Tribo Esquecida. Com o passar do tempo, as memórias sobre aqueles que partiram foram lentamente desaparecendo das mentes dos aboletes que ficaram para trás. Os poucos capazes de lembrar que, muito tempo antes, parte de seu povo tinha decidido vagar através dos planos, concluíram que os vagantes provavelmente haviam morrido em infernos ou paraísos longínquos.

Modificados por Vagar entre Planos. Mas os indivíduos que vagavam entre planos não morreram. Em vez disso, os éons de exposição aos outros planos e ao espaço entre eles os modificaram, reestruturando sua força vital e os transformando em seres ainda mais dignos de protagonizar pesadelos — e também mais aptos a suportar desde estranhos infernos até reinos brilhantes de prazer sobrenatural.

Servos do Vazio. Esses nihiletes vagantes voltaram ainda mais corruptos e poderosos do que quando partiram, retornando ao mundo mortal com a intenção de espalhar a influência do Vazio e do profundo mal que encontraram na vasta escuridão entre os mundos.

Natureza de Morto-Vivo. Um nihilete não precisa respirar, beber, comer ou dormir.

Nihilete

Morto-vivo Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 135 (18d10 + 36)

Deslocamento 3 m, natação 12 m, voo 12 m (apenas na forma etérea, pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (−1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Salvaguardas Con +6, Int +8, Sab +6

Perícias História +12, Percepção +10

Resistências a Dano ácido, elétrico, ígneo, trovejante (apenas na forma etérea); contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano gélido, necrótico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos (apenas na forma etérea)

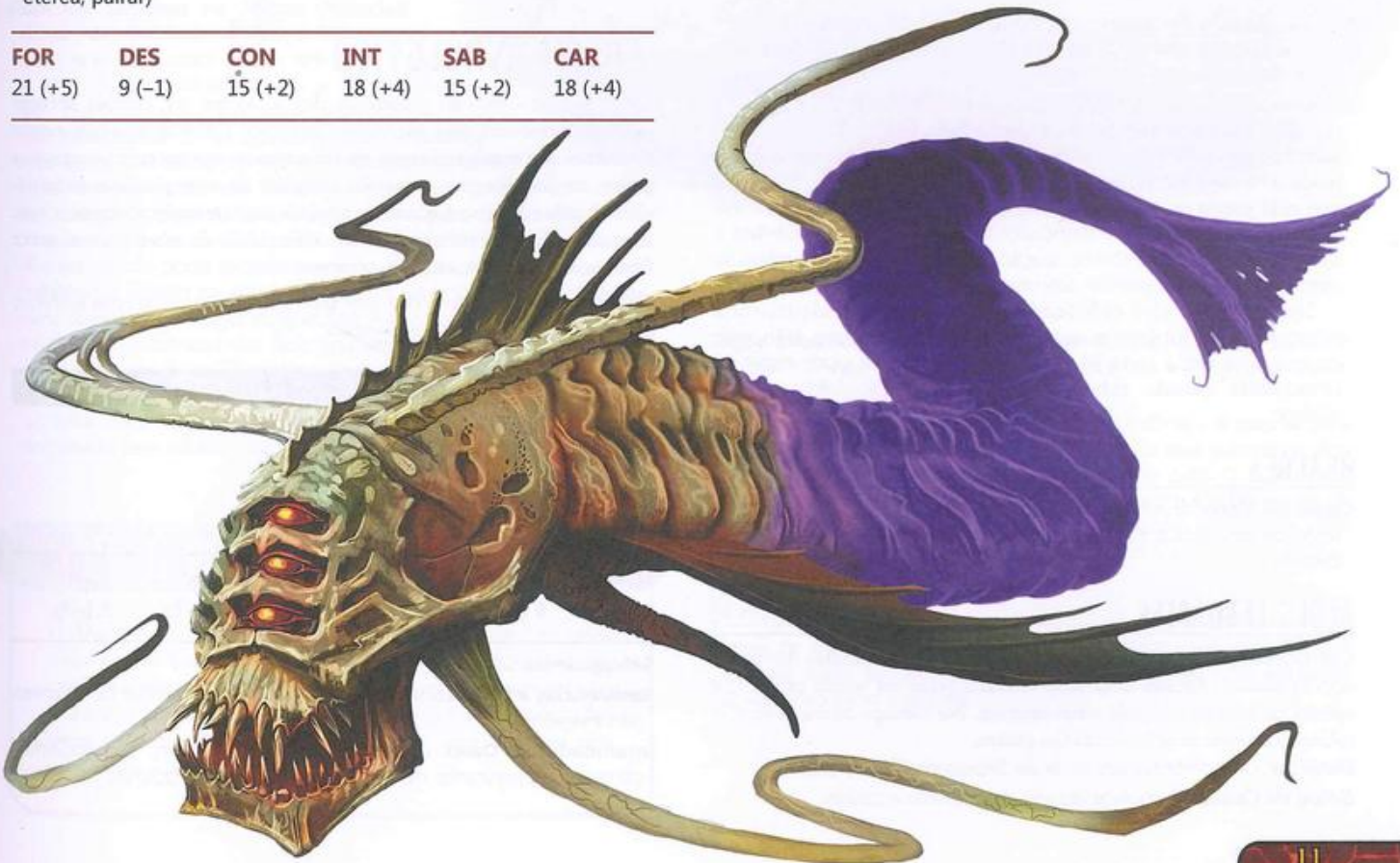
Imunidades à Condição agarrado, amedrontado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 20

Idiomas Dialeto do Vazio; telepatia 36 m

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Fortitude de Morto-Vivo. Quando o nihilete recebe dano que reduziria seus pontos de vida para 0, ele deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 5 + o dano sofrido, a não ser que este seja radiante ou um acerto crítico. Caso seja bem-sucedido, o nihilete fica com 1 ponto de vida.

Estado Dual. Um nihilete existe no Plano Material em uma de suas duas formas, alternando entre elas à vontade. Na forma material, possui resistência aos danos de ataques não mágicos. Na forma etérea, é imune ao dano de ataques não mágicos. A forma etérea da criatura se apresenta como uma versão roxo-escura de sua forma material, preenchida por névoas ainda mais escuras. Um nihilete na forma etérea pode se mover pelo ar como se estivesse na água, com um deslocamento de voo de 12 metros.

Troca de Forma. Como ação bônus, o nihilete pode alternar à vontade entre sua forma material e etérea.

Aura do Vazio. O nihilete morto-vivo está sempre cercado por uma névoa gélida. Uma criatura viva que começa o turno a até 1,5 metro de um nihilete deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 14. Se falhar, a criatura sofre lentidão até o começo do próximo turno dela. Além disso, qualquer criatura que tenha sido infectada por um nihilete ou por um zumbi nihilético sofre 7 (2d6) pontos de dano gélido sempre que começar o próprio turno ao alcance da aura.

Telepatia Infectante. Se a criatura se comunica telepaticamente com o nihilete ou usa um ataque psíquico contra ele, o nihilete pode contaminar a criatura com sua doença. A criatura deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria CD 14. Se falhar, é infectada com a doença causada pelo ataque de tentáculo do nihilete.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O nihilete faz três ataques de tentáculo ou três toques decadentes, dependendo da forma em que estiver.

Tentáculo (Apenas na Forma Material). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) contundente. Se o alvo for atingido, deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou fica adoentado. A doença não inicia seu efeito no primeiro minuto; durante esse tempo, pode ser removida por uma *restauração menor* ou uma magia equivalente. Depois de 1 minuto, a pele da criatura infectada fica translúcida e viscosa. A criatura não pode recuperar pontos de vida a menos que esteja totalmente imersa na água, e a doença só pode ser removida por *cura completa* ou magia equivalente. A menos que a criatura esteja totalmente submersa ou que seja frequentemente banhada em água, ela sofre 6 (1d12) pontos de dano ácido a cada 10 minutos. Se a criatura morrer enquanto estiver infectada, ela retorna em 1d6 rodadas como um zumbi nihilético. Esse zumbi é permanentemente dominado pelo nihilete.

Toque Decadente (Apenas na Forma Etérea). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 14 (3d6 + 4) necrótico.

Cauda (Apenas na Forma Material). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (3d6 + 5) contundente.

Escravizar (3/Dia). O nihilete define como alvo uma criatura à sua vista e a até 9 metros de distância dele. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou permanece magicamente enfeitiçado pelo nihilete até que este morra ou até que este esteja em um plano de existência diferente do plano em que o alvo está. O alvo enfeitiçado fica sob controle do nihilete e não pode executar nenhuma reação. O nihilete e o alvo podem se comunicar telepaticamente um com o outro a qualquer distância.

Sempre que o alvo enfeitiçado sofrer dano, ele pode repetir a salvaguarda. Se for bem-sucedido, o efeito é encerrado. Não mais do que uma vez a cada 24 horas, o alvo também pode repetir a salvaguarda quando estiver a pelo menos 1,6 quilômetro do nihilete.

REAÇÕES

Corpo do Vazio. O nihilete pode reduzir a 0 ponto o dano que ele sofre de uma única fonte. Dano radiante só pode ser reduzido à metade.

AÇÕES LENDÁRIAS

Um nihilete pode executar três ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas ao final do turno de outra criatura. No começo do turno dele, o nihilete recupera as ações lendárias gastas.

Detectar. O abolete faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Golpe de Cauda. O abolete faz um ataque com a cauda.

Esgotamento Psíquico (Custa 2 Ações). Uma criatura enfeitiçada pelo abolete sofre 10 (3d6) pontos de dano psíquico, e o abolete recupera um número de pontos de vida igual ao dano sofrido pela criatura.

O Covil de um Nihilete

Enquanto aboletes fazem seus covis debaixo d'água, passando a maior parte do tempo submersos, o covil de um nihilete pode ser encontrado fora da água, geralmente em cavernas ou nas ruínas de cidades abandonadas.

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates em iniciativas), o nihilete pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir como se fosse um abolete, ou executar a ação de absorção de vazio listada abaixo. O nihilete não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- ***Absorção de vazio***. Um nihilete pode sugar a força das criaturas que ele converteu em zumbis nihiléticos a fim de recuperar seus pontos de vida. Isso drena 18 (6d6) pontos de vida dos zumbis a até 9 metros do nihilete, divididos igualmente entre os zumbis, e cura o nihilete. Se um zumbi tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 por causa dessa ação, ele morre sem nenhuma salvaguarda de Fortitude de Morto-Vivo.

EFEITOS REGIONAIS

Os efeitos regionais de um covil de nihilete são os mesmos dos de um abolete, exceto pelo seguinte:

- Fontes de água a até 1,6 quilômetro do covil de um nihilete não só ficam poluídas de forma sobrenatural como também podem espalhar a doença do nihilete. Uma criatura que bebe dessa água deve ser bem-sucedida em um teste de Constituição CD 14, ou ficará infectada.

Zumbi Nihilético

Criados pela condição infecciosa dos nihiletes, os zumbis servem aos seus criadores sem medo ou hesitação. Embora aparentemente diferentes dos zumbis comuns, eles também se movem com os mesmos gestos descoordenados e marcha irregular de seus parentes mortos-vivos. A pele e o corpo dos zumbis nihiléticos são translúcidos e viscosos. Eles são nadadores hábeis e não têm dificuldade de se adaptar em terra firme, sempre a serviço de seus mestres.

Natureza de Morto-Vivo. Um zumbi nihilético não precisa respirar, alimentar-se, hidratar-se ou dormir.

ZUMBI NIHILÉTICO

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 9 (armadura natural)

Pontos de Vida 22 (3d8 + 9)

Deslocamento 6 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Salvaguardas Sab +0

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano gélido, necrótico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos (apenas na forma etérea)

Imunidades à Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas entende Dialeto do Vazio e os idiomas que conhecia em vida, mas não é capaz de falar
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Fortitude de Morto-Vivo. Quando o zumbi nihilético recebe dano que reduziria seus pontos de vida para 0, ele deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 5 + o dano sofrido, a não ser que este seja radiante um acerto crítico. Se for bem-sucedido, o zumbi nihilético fica com 1 ponto de vida.

Estado Dual. Assim como seu criador nihilete, um zumbi nihilético pode assumir tanto a forma material quanto a etérea. Quando estiver na forma material, possui resistência aos danos de ataques não mágicos. Na forma etérea, é imune ao dano de ataques não mágicos. A forma etérea da criatura se apresenta como uma versão roxo-escura de sua forma material, preenchida por névoas ainda mais escuras.

Troca de Forma. Como ação bônus, o zumbi nihilético pode alternar à vontade entre sua forma material e etérea.

AÇÕES

Pancada (Apenas na Forma Material). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6 + 1) contundente, e o alvo precisa ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica adoentado. A doença não inicia seu efeito no primeiro minuto; durante esse tempo, pode ser removida por uma *bênção, restauração menor* ou uma magia equivalente. Depois de 1 minuto, a pele da criatura infectada fica translúcida e viscosa. A criatura não pode recuperar pontos de vida a menos que esteja totalmente imersa na água, e a doença só pode ser removida por *cura completa* ou magia equiparável. A menos que a criatura esteja totalmente submersa ou que seja frequentemente banhada em água, ela sofre 6 (1d12) pontos de dano ácido a cada 10 minutos. Se a criatura morrer enquanto estiver infectada, ela volta em 2d6 rodadas como um zumbi nihilético. O zumbi é permanentemente dominado pelo nihilete, que comanda os ataques dele.

Toque Decadente (Apenas na Forma Etérea). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6 + 1) necrótico.

Sacrificar Vida. Um zumbi nihilético pode sacrificar a si mesmo para curar um nihilete a até 9 metros dele. Todos os seus pontos de vida são transferidos para o nihilete em forma de cura. O zumbi tem seus pontos de vida reduzidos a 0 e não executa a salvaguarda de Fortitude de Morto-Vivo. Um nihilete não pode ser curado além dos seus pontos de vida máximos dessa maneira.

REAÇÕES

Corpo do Vazio. O zumbi nihilético pode reduzir em 1d12 o dano que ele sofre de uma única fonte. Essa redução não pode ser aplicada ao dano radiante.

O QUE É DIALETO DO VAZIO?

O Dialeto do Vazio é o idioma das criaturas da Escuridão Exterior no Cenário de Campanha Midgard. É falado por criaturas infames que são maléficas com seres humanos e seus aliados, e que buscam causar o apocalipse catastrófico dos deuses sombrios. Substitua por qualquer idioma antigo caso você esteja usando outro cenário.

Abominação Mecânica

Inerte, uma abominação mecânica se parece com uma pilha de lixo e sucata jogada no chão, mas quando está em movimento percebe-se que é uma grande forma semelhante a um inseto e que solta fumaça por entre as placas de sua armadura. Seus muitos olhos de cor laranja amarelados brilham como lanternas fracas, e não expressam suas intenções.

Diabos Vinculados. Abominações mecânicas são o resultado de tentativas malsucedidas de vincular diabos menores a constructos mecânicos ou movidos a vapor. A ciência de vinculação dos diabos e a engenharia não parecem se dar muito bem, e os resultados dessas tentativas são geralmente desastrosos. De vez em quando, porém, as coisas dão certo, e uma abominação mecânica é criada.

Acumuladores de Lixo. Abominações mecânicas são inteligentes o suficiente para colecionar restos de velhas carruagens, ferramentas ou maquinários para usar como camuflagem. Imóveis entre tais objetos, elas podem pegar adversários de surpresa.

Máquinas Sádicas. Maléficas ao extremo, essas autômatas infernais odeiam os limites de suas novas formas, e deleitam-se em infligir sofrimento aos outros. Tentam constantemente se livrar do domínio de quem as criou, e o máximo que aceitam fazer é servir como guardiãs ou atacar algo.

Natureza de Constructo. Uma abominação mecânica não precisa beber, comer ou dormir.

ABOMINAÇÃO MECÂNICA

Constructo Grande (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 76 (8d10 + 32)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Salvaguardas Des +4, Con +7
Perícias Atletismo +9, Furtividade +4, Percepção +4
Resistências a Dano ácido, gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas Comum, Infernal
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Patas Adicionais. Ter quatro patas dá à abominação mecânica um deslocamento de escalada igual a seu deslocamento base, e permite que ela ignore terrenos difíceis.

Alcance de Pistão. Os ataques corpo a corpo da abominação mecânica têm um alcance surpreendentemente longo devido aos pistões que os movem.

Forma Imutável. A abominação mecânica é imune a qualquer magia ou efeito que tente alterar sua forma.

Fonte de Poder Infernal. Quando uma abominação mecânica tem seus pontos de vida reduzidos a 0, sua bateria infernal explode. Criaturas a até 3 metros da abominação mecânica sofrem 14 (4d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 14.

Ações

Ataques Múltiplos. A abominação mecânica faz um ataque de mordida e um ataque de pancada.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d8 + 6) perfurante.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d6 + 6) contundente.

Arma de Sopro (Recarga 5–6). A Fonte de Poder Infernal da abominação mecânica permite que ela sopre fogo em um cone de 6 metros. Alvos dentro desse cone sofrem 22 (4d10) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza CD 14.

Agarrador Arbóreo

Longos braços de primatas serpenteiam pelas árvores como cobras peludas, pendendo de um desgrenhado gorila listrado. Em uma copa frondosa, ele tenta apanhar quem passa por baixo dele.

Um agarrador arbóreo é uma criatura distorcida criada pelos deuses: um primata cujos membros evoluíram para tentáculos musculosos cobertos por uma pelagem desgrenhada e avermelhada.

Levam as Presas para as Alturas. Agarradores arbóreos usam seus longos membros para capturar presas e arrastá-las com eles enquanto usam as outras patas para subir até as copas mais altas. As vítimas são espremidas até pararem de resistir, e depois são devoradas. Os tentáculos flexíveis não se movimentam bem em terra: os agarradores precisam se arrastar de forma desajeitada pelas áreas que são grandes demais para serem escaladas e atravessadas por cima.

Clãs nas Copas. Tribos de agarradores arbóreos fazem ninhos familiares decorados com ossos e relíquias de caçadas antigas. Esses ninhos são construídos no alto das copas, geralmente a 24 metros ou mais acima do solo. Clãs de 40 ou mais espécimes se espalham por essas vilas primitivas, e um terço dessa população é formada por jovens em grupos desse tamanho. Os ninhos são difíceis de achar quando buscados do chão; um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 é necessário. Uma criatura que veja um agarrador arbóreo escalando para dentro ou para fora do ninho recebe vantagem no teste.

Caçadores Carnívoros de Elfos. Agarradores são carnívoros e preferem carne de humanoides, de elfos em particular. Alguns sugerem que isso vem tanto do ódio quanto da fome, além de uma combinação cruel de fascinação e repulsa pelos membros que os humanoides usam para caminhar.

Agarrador Arbóreo

Aberração Média, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 90 (12d8 + 36)

Deslocamento 3 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Perícias Acrobacia +5, Furtividade +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Escalada de Aranha. O agarrador arbóreo pode escalar superfícies difíceis, inclusive transitando de ponta-cabeça no teto, sem precisar de um teste de atributo.

Braquiação Arborícola. O agarrador arbóreo não provoca um ataque de oportunidade quando se move para fora do alcance de um inimigo usando escalada.

Ações

Ataques Múltiplos. O agarrador arbóreo faz um ataque de mordida e dois ataques com os tentáculos.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar). Até que a captura termine, o alvo fica contido, e o tentáculo não pode ser usado para atacar outro alvo. O agarrador arbóreo tem dois tentáculos, e cada um deles pode agarrar um alvo. Enquanto se move, o agarrador arbóreo pode arrastar um alvo Médio ou menor que esteja agarrado e continuar com seu deslocamento normal.

Aglomerado Ósseo

Um aglomerado ósseo é quase fluido; os milhares de pequenos ossos se juntam em forma humanoide em um instante, e no momento seguinte se dispersam em uma fúria estalante. Os ossos minúsculos crepitam enquanto se movem, fazendo um ruído baixo, como o da areia escorregando por uma duna.

Espiões e Sorrateiros. Aglomerados ósseos não são lutadores em primeiro lugar, mas são efetivos quando atacando em bandos. Eles preferem espionar e se esquivar. Quando são encurralados, porém, lutam sem medo ou hesitação, buscando sempre arrancar o couro de seus inimigos.

Montarias Zumbis. Os longos dedos ósseos e as garras afiadas dos aglomerados ósseos os ajudam a subir em montarias zumbis e a controlá-las. Aglomerados ósseos quase sempre usam túnicas ou capas para fingir melhor que são humanoides. Eles sabem que a maior parte das criaturas acha sua natureza perturbadora.

Alimentam-se da Sociedade. Aglomerados ósseos juntam-se às sociedades ao redor deles, sejam elas humanas, goblins ou carniçais. Eles buscam seres vivos e mortos, usando-os para repor os ossos perdidos. Ocasionalmente escolhem servir a necromantes, darakhuls ou alguns vampiros e liches, seres que oferecem sintonia mágica e alegrias maléficas aos aglomerados.

Eles não gostam de calor extremo, porque torna seus ossos quebradiços.

Aglomerado Ósseo

Morto-vivo Pequeno, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 120 (16d6 + 64)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	20 (+5)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Salvaguardas Des +8

Perícias Arcana +5, Enganação +6, Furtividade +11, Percepção +3

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Darakhul

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Consciência Coletiva. Todos os elementos de um aglomerado ósseo a até 80 quilômetros do corpo principal se comunicam constantemente uns com os outros. Se um deles percebe um perigo específico, todos ficam sabendo. Qualquer aglomerado ósseo com pelo menos 30 pontos de vida forma uma consciência coletiva, o que dá a ele uma Inteligência de 14. Abaixo desse limite de PV, ele se torna irracional (Inteligência 0) e perde sua característica de conjuração inata. Com 0 PV, os poucos conjuntos restantes de ossos se espalham, e criar um novo aglomerado pode levar meses.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do aglomerado ósseo é Carisma (CD 14 para evitar magia, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *toque necrótico*

3/Dia: *animar mortos* (até 5 esqueletos ou zumbis)

Fúria. Um aglomerado ósseo pode agir como uma fúria (composto de elementos menores) ou pode ceder o controle a um único indivíduo (chamado de exarco), que age então com uma criatura única. Trocar entre essas formas custa uma ação. Na forma individual, o aglomerado não pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura, mas pode realizar ataques furtivos e conjurar magias. Na forma de fúria, o aglomerado pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços de até 30 por 30 centímetros. O aglomerado não pode mudar para a forma individual enquanto estiver ocupando o mesmo espaço que outra criatura. Ele usa suas perícias normalmente em qualquer uma das formas.

Ações

Ataques Múltiplos. O aglomerado ósseo faz dois ataques com garras, ou um ataque com garras e um ataque de mordida, ou um ataque de fúria.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 31 (4d12 + 5) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou sofre os efeitos do Veneno de Viperídeo Sanguíneo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 25 (3d12 + 5) cortante.

Fúria. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria. *Dano:* 57 (8d12 + 5) perfurante, ou 31 (4d12 + 5) perfurante se o aglomerado ósseo estiver com metade dos seus pontos de vida ou menos. Se o ataque acertar, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofre os efeitos do Veneno de Viperídeo Sanguíneo.

Veneno de Viperídeo Sanguíneo (Lesão). Aglomerados ósseos produzem um líquido avermelhado, com o qual lambuzam a ponta dos dentes. As bizarras bocas vermelhas nos pequenos esqueletos são perturbadoras, e a toxina é mortal. Uma criatura mordida deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica envenenada e tem seu Carisma reduzido em 1d6 pontos. Uma criatura envenenada repete a salvaguarda a cada quatro horas, reduzindo seu Carisma em mais 1d6 pontos a cada falha, até ser bem-sucedida em duas salvaguardas consecutivas ou sobreviver por 24 horas. Se a criatura sobreviver, o efeito termina e a criatura pode se curar normalmente. O Carisma perdido pode ser recuperado com uma *restauração menor* ou magia equivalente.

AGLOMERADO ÓSSEO

Um aglomerado ósseo é quase fluido; os milhares de pequenos ossos se juntam em forma humanoide em um instante, e no momento seguinte se dispersam em uma fúria estalante. Os ossos minúsculos crepitam enquanto se movem, fazendo um ruído baixo, como o da areia escorregando por uma duna.

Espiões e Sorrateiros. Aglomerados ósseos não são lutadores em primeiro lugar, mas são efetivos quando atacando em bandos. Eles preferem espionar e se esquivar. Quando são encurralados, porém, lutam sem medo ou hesitação, buscando sempre arrancar o couro de seus inimigos.

Montarias Zumbis. Os longos dedos ósseos e as garras afiadas dos aglomerados ósseos os ajudam a subir em montarias zumbis e a controlá-las. Aglomerados ósseos quase sempre usam túnicas ou capas para fingir melhor que são humanoides. Eles sabem que a maior parte das criaturas acha sua natureza perturbadora.

Alimentam-se da Sociedade. Aglomerados ósseos juntam-se às sociedades ao redor deles, sejam elas humanas, goblins ou carniçais. Eles buscam seres vivos e mortos, usando-os para repor os ossos perdidos. Ocasionalmente escolhem servir a necromantes, darakhuls ou alguns vampiros e liches, seres que oferecem sintonia mágica e alegrias maléficas aos aglomerados.

Eles não gostam de calor extremo, porque torna seus ossos quebradiços.

AGLOMERADO ÓSSEO

Morto-vivo Pequeno, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 120 (16d6 + 64)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	20 (+5)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Salvaguardas Des +8

Perícias Arcana +5, Enganação +6, Furtividade +11, Percepção +3

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Darakhul

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Consciência Coletiva. Todos os elementos de um aglomerado ósseo a até 80 quilômetros do corpo principal se comunicam constantemente uns com os outros. Se um deles percebe um perigo específico, todos ficam sabendo. Qualquer aglomerado ósseo com pelo menos 30 pontos de vida forma uma consciência coletiva, o que dá a ele uma Inteligência de 14. Abaixo desse limite de PV, ele se torna irracional (Inteligência 0) e perde sua característica de conjuração inata. Com 0 PV, os poucos conjuntos restantes de ossos se espalham, e criar um novo aglomerado pode levar meses.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do aglomerado ósseo é Carisma (CD 14 para evitar magia, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *toque necrótico*

3/Dia: *animar mortos* (até 5 esqueletos ou zumbis)

Fúria. Um aglomerado ósseo pode agir como uma fúria (composto de elementos menores) ou pode ceder o controle a um único indivíduo (chamado de exarco), que age então com uma criatura única. Trocar entre essas formas custa uma ação. Na forma individual, o aglomerado não pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura, mas pode realizar ataques furtivos e conjurar magias. Na forma de fúria, o aglomerado pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços de até 30 por 30 centímetros. O aglomerado não pode mudar para a forma individual enquanto estiver ocupando o mesmo espaço que outra criatura. Ele usa suas perícias normalmente em qualquer uma das formas.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O aglomerado ósseo faz dois ataques com garras, ou um ataque com garras e um ataque de mordida, ou um ataque de fúria.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 31 (4d12 + 5) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou sofre os efeitos do Veneno de Viperídeo Sanguíneo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 25 (3d12 + 5) cortante.

Fúria. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria. *Dano:* 57 (8d12 + 5) perfurante, ou 31 (4d12 + 5) perfurante se o aglomerado ósseo estiver com metade dos seus pontos de vida ou menos. Se o ataque acertar, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofre os efeitos do Veneno de Viperídeo Sanguíneo.

Veneno de Viperídeo Sanguíneo (Lesão). Aglomerados ósseos produzem um líquido avermelhado, com o qual lambuzam a ponta dos dentes. As bizarras bocas vermelhas nos pequenos esqueletos são perturbadoras, e a toxina é mortal. Uma criatura mordida deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica envenenada e tem seu Carisma reduzido em 1d6 pontos. Uma criatura envenenada repete a salvaguarda a cada quatro horas, reduzindo seu Carisma em mais 1d6 pontos a cada falha, até ser bem-sucedida em duas salvaguardas consecutivas ou sobreviver por 24 horas. Se a criatura sobreviver, o efeito termina e a criatura pode se curar normalmente. O Carisma perdido pode ser recuperado com uma *restauração menor* ou magia equivalente.

ALA

Alas nascem de galhas que crescem nos troncos dos entes. Dentro de sua carapaça parasítica, a ala infecta o ent e consome sua força vital. Quanto o ent morre, a ala nasce na forma de um redemoinho escuro.

FILHAS DO REDEMOINHO. Alas têm cabelos esvoaçantes e se vestem com trapos escuros esfumaçados, mas sua verdadeira forma é a de um redemoinho, que pode sempre ser visto por šestaci — homens e mulheres com seis dedos em cada mão. Voando ou em batalha, uma ala assume forma mista: a parte superior é o torso de uma megera, e a inferior é um espiral de ar em forma de redemoinho. Quando uma ala entra em uma casa em sua forma humana, a construção inteira range em protesto, como se tivesse sido atingida por um poderoso vendaval.

Alas vivem no interior de árvores que foram atingidas por raios. São mais ativas enquanto os trovões chacoalham a floresta, e quando elas se deslocam são cercadas por tempestades elétricas ou de granizo.

APETITE DESCOMUNAL. As alas, com suas bocas enormes, têm um apetite voraz. Na natureza selvagem, elas devoram lobos, ursos e texugos. No entanto, preferem caçar em áreas habitadas, pois apreciam o sabor dos inocentes acima de tudo. Tribos inescrupulosas de humanoides selvagens podem implorar por favores às alas (ou desviar sua ira) presenteando-as com cativos confinados.

ENERGIZADAS PELAS TEMPESTADES. Em batalha, uma ala está constantemente em movimento, fluindo entre os inimigos como se fosse o vento. Ela ataca os adversários rasgando-os com suas garras e suas mordidas venenosas, ou dispara relâmpagos e tempestades à distância. Coitados dos heróis que confrontarem uma ala debaixo da fúria de uma tempestade, pois tais fenômenos energizam a ala e tornam seus relâmpagos mais fortes. Por as alas comandarem os relâmpagos com tamanha desenvoltura, alguns sábios as associam com os deuses da tempestade.

ALA

Feérico Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (15d8 + 60)
Deslocamento 9 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	8 (–1)

Perícias Atletismo +8, Furtividade +6, Percepção +9
Imunidades a Dano elétrico, trovejante, venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 19
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Sobrevoo. A ala não provoca um ataque de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

Carne Envenenada. A carne da ala é infundida por seu veneno. Uma criatura que consiga realizar um ataque de mordida contra uma ala deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou sofre 10 (3d6) pontos de dano venenoso.

Força da Tempestade. Se uma tempestade elétrica estiver caindo ao redor de uma ala e de seu alvo, salvaguardas contra o Beijo Elétrico são feitas com desvantagem.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A ala faz dois ataques com garras, ou um ataque com garras e um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d10 + 5) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou sofre 10 (3d6) pontos de dano venenoso.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) cortante.

Beijo Elétrico (Recarga 5–6). Uma criatura a até 15 metros da ala deve realizar uma salvaguarda de Destreza CD 16. Se falhar, sofre 28 (8d6) pontos de dano venenoso, ou metade do dano se for bem-sucedida.

Algorítico

Às vezes chamados de anjos do dobro, algoríticos são seres ordeiros feitos de pura energia, matemática e leis universais da física.

Criaturas de Pura Razão. Eles são os guardas da fronteira dos Reinos Conceituais, protegendo seres subjetivos contra os Reinos do Absoluto. São eternos, impiedosos, incessantemente vigilantes e servem de proteção contra as monstruosidades que se esgueiram pelas dimensões mais obscuras do multiverso. Perseguem e eliminam o caos, até mesmo das moradas dos deuses.

Inimigos do Caos. Eles visitam reinos mortais quando o caos ameaça desequilibrar um local, ou quando as meadas do destino ficam emaranhados. Em algumas ocasiões, um algorítico irá servir a um deus da Ordem ou atender à invocação de uma bruxa da meada.

Algoríticos lutam com espadas de energia invocadas, e também podem invocar a energia universal que quebra a aleatoriedade, enfraquecendo seus inimigos ou reduzindo-os a uma poeira cristalina e finamente ordenada.

Sociais, mas Misteriosos. Em grupos, movem-se e lutam com uma coordenação silenciosa. Apenas variações minúsculas nas fórmulas inscritas em sua pele distinguem um algorítico de outro. O cinco é um número de extrema importância para todos os algoríticos, mas poucos estão dispostos (ou são capazes) de explicar a razão disso a qualquer ser que não seja outro algorítico. Algoríticos podem ter castas, hierarquias e comandantes, mas nenhum mortal jamais foi capaz de decodificar os emblemas que adornam suas peles. Os algoríticos se negam a discutir tais fórmulas com aqueles que não as compreendem.

Natureza de Constructo. Um algorítico não precisa respirar, beber, comer ou dormir.

Algorítico

Constructo Médio, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 136 (16d8 + 64)

Deslocamento 12 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	14 (+2)	19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Salvaguardas Des +6, Con +8, Sab +7, Car +8

Perícias Atletismo +9, Intuição +7, Investigação +5, Percepção +7

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal

Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Forma Imutável. O algorítico é imune a qualquer magia ou efeito que tente alterar sua forma.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do algorítico é Carisma (CD 16 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *auxílio, detectar magia, turvar, porta dimensional*

5/Dia cada: *dissipar magia*

1/Dia: *comunhão* (5 perguntas), *muralha de energia*

Ações

Ataques Múltiplos. O algorítico faz dois ataques com a lâmina lógica.

Lâmina Lógica. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 31 (4d12 + 5) energético.

Cone da Negação (Recarga 5–6). Um algorítico pode projetar um cone de energia nula. Um alvo dentro do cone de 9 metros sofre 42 (12d6) energético e sofre o efeito de uma magia de *dissipar magia*. Se for bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 16, o alvo sofre metade desse dano e não sofre o efeito da magia de *dissipar magia*.

Bomba de Realidade (5/Dia). O algorítico pode invocar uma runa de ordem minúscula e atirá-la como se fosse uma arma. Qualquer criatura a até 9 metros do quadrado onde a runa aterrissa sofre 21 (6d6) energético e fica atordoada até o começo do próximo turno do algorítico. Se a criatura for bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 16, ela sofre metade desse dano e não fica atordoada.

Alseíde

Alseídes são as graciosas primas silvestres dos centauros, com a parte superior do corpo de uma elfa e a parte inferior de um cervo. Como raramente são vistas longe das clareiras arborizadas que chamam de lar, elas às vezes são conhecidas como "ninfas dos bosques", embora tenham mais parentesco com os elfos do que com as ninfas.

Guardiãs da Floresta. Alseídes enxergam a floresta como um ser individual, uma amiga. Elas desconfiam de forasteiros que não compartilham dessa visão. Viajantes que demonstrarem respeito profundo pela floresta podem vislumbrar a cauda alva de uma alseíde à distância; se a seguirem enquanto ela saltita para longe, a simpática alseíde pode mostrar o caminho até uma estrada ou trilha que leve a pessoa perdida para fora da floresta. Já os seres desrespeitosos podem seguir a mesma cauda mas em direção à sua ruína. Alseídes não têm escrúpulos quando se trata de assassinar invasores que queimam ou derrubam árvores de sua floresta.

Galhadas Mostram o Status. Alseídes têm galhadas que despontam de suas testas. Elas crescem muito devagar, com ramificações brotando a cada dez anos ao longo do primeiro século de vida. Depois disso, novas ramificações surgem apenas com a bênção da floresta. Até onde se sabe, não existe nenhuma alseíde com catorze ramos, mas muitas tribos são governadas por princesas com treze. Como as galhadas significam status, alseídes nunca as usam em combate. Cortar a galhada inteira de uma alseíde ou mesmo remover ramificações dela é uma situação humilhante, e uma punição grave.

Andarilhas de Cauda Alva. Alseídes têm uma conexão profunda com todos os tipos de magia da floresta, e suas líderes preferem as classes de druida e guardiã.

ALSEÍDE

Monstruosidade Média, caótico e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura de couro)

Pontos de Vida 49 (9d8 + 9)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	8 (–1)	16 (+3)	8 (–1)

Perícias Furtividade +5, Natureza +3, Percepção +5, Sobrevivência +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Amiga da Mata. Quando estão em uma floresta, alseídes não deixam rastros e sempre sabem para que lado está o norte.

Ações

Lança. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +3 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6 + 1) perfurante, ou 5 (1d8 + 1) perfurante se a arma for usada com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

Arco Curto. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Variante: Alseíde Guardiã do Bosque

Uma alseíde guardiã do bosque tem um nível de desafio 3 (700 XP). Guardiãs do bosque carregam a ira de seu lar ancestral contra aqueles que o ameaçam. A guardiã do bosque fala Druídico e tem as seguintes modificações:

Classe de Armadura 15 (armadura de couro batido)

Pontos de Vida 71 (13d8 + 13)

Conjuração. A guardiã do bosque é uma conjuradora de 5º nível. Seu atributo de conjuração é Sabedoria (CD 13 para evitar magia, +5 para acertar com ataques mágicos). Ela tem as seguintes magias de druida preparadas:

Truques (à vontade): *arte druídica, bordão místico, criar chamas, orientação*

1º círculo (4 espaços): *amizade animal, curar ferimentos, fogo das fadas*

2º círculo (3 espaços): *esquentar metal, mensageiro animal, restauração menor*

3º círculo (2 espaços): *convocar relâmpagos, dissipar magia*

Substitua a opção de ação de lança da alseíde pela seguinte:

Cajado. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar (+5 com *bordão místico*), alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6 + 1) contundente, ou 5 (1d8 + 1) contundente se a arma for usada com as duas mãos, ou 7 (1d8 + 3) contundente com *bordão místico*.

Andarilho dos Pináculos

Essa criatura minúscula invoca um fogo brilhante e fantasmagórico enquanto saltita para lá e para cá. Centelhas elétricas voam entre a criatura e o pináculo onde está empoleirada.

Dançarinos da Tempestade. Quando nuvens de tempestade se agrupam sobre cidades, portos e terrenos corrompidos, uma energia elétrica preenche o ar. Nessas circunstâncias, minúsculos feéricos dançam nas torres das igrejas, nos picos abandonados e nos mastros de navios.

Andarilhos dos pináculos, também conhecidos como corposantis pelos estudiosos, deleitam-se com os espetáculos grandiosos de raios e trovões. Eles podem ser encontrados perambulando alegremente no meio de tormentas ou fazendo companhia para dragões azuis e gigantes da tempestade — embora essas criaturas maiores geralmente os expulsem, enxergando-os como um incômodo.

Pequenos e Metálicos. Os andarilhos dos pináculos não têm mais que 30 centímetros de altura, e têm uma pele cinza-azulada e tufos de cabelos prateados, cinzentos ou azuis. Andarilhos dos pináculos preferem roupas de tons metálicos com muitos botões, e sempre carregam um punhado de pequenos dardos de cobre que atiram uns nos outros durante suas brincadeiras incompreensíveis. Quando empolgados, emitem um brilho cintilante pela ponta do nariz, das sobrancelhas, das orelhas e dos sapatos pontudos.

Eles brincam de luta uns com os outros e gostam de pregar peças nos transeuntes usando choques elétricos assustadores, mas em geral são inofensivos. Se um andarilho dos pináculos morre durante a diversão, os outros param por tempo suficiente para dizer "aaaaaw, a gente vai ficar com saudades!", mas depois já fuçam nos bolsos do companheiro falecido antes de continuar a brincadeira.

Amam Cobre e Âmbar. Andarilhos dos pináculos gostam de ouro, mas amam o cobre. Preferem o cobre a todos os outros metais, e sempre têm pecinhas de cobre perfeitamente polidas nos bolsos. Eles também valorizam pedras de âmbar. Em um grupo de andarilhos dos pináculos, o líder não é o mais esperto ou o mais corajoso, mas sim o que tem a pedra de âmbar mais impressionante.

ANDARILHO DOS PINÁCULOS

Feérico Minúsculo, caótico e neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 38 (11d4 + 22)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Salvaguardas Des +7
Resistências a Dano perfurante de ataques não mágicos
Imunidades a Dano elétrico, trovejante
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas Comum, Silvestre
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Corpo Energizado. Uma criatura que atinge um andarilho dos pináculos com um ataque corpo a corpo usando uma arma metálica sofre 5 (1d10) pontos de dano elétrico.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do andarilho dos pináculos é Carisma (CD 12 para evitar magia, +4 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *criar centelhas* (como o truque *criar chamas*, mas causando dano elétrico)
3/Dia cada: *invisibilidade, luzes dançantes, queda suave*
1/Dia cada: *fogo das fadas, onda trovejante*

Passo da Torre. O andarilho dos pináculos pode usar 3 metros de seu movimento para ir magicamente do local em que está para algum ponto em uma torre, um mastro ou outra estrutura semelhante a um pináculo a até 9 metros e que esteja à vista. O andarilho dos pináculos tem vantagem em testes de Destreza (Acrobacia) e em salvaguardas de Destreza enquanto estiver empoleirado em uma torre ou qualquer outra estrutura similar que seja alta e estreita.

Ações

Dardo Elétrico. *Arma de Combate à Distância:* +6 para acertar, alcance 6/18 m, um alvo. *Dano:* 1 perfurante mais 9 (2d8) elétrico. Mesmo que o ataque não acerte, o alvo ainda sofre 4 (1d8) elétrico. Independentemente de acertar ou errar o alvo original, todas as outras criaturas a até 3 metros do alvo sofrem 9 (2d8) pontos de dano elétrico, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 14.

Andrenjinyi

É uma cobra gigante de cabeça negra, com mais de 18 metros de comprimento e escamas brilhantes que protegem seu corpo. As andrenjinyi são salpicadas por padrões vibrantes que misturam todas as cores imagináveis. O ar ao redor dessas serpentes é pesado e cheira como um deserto vermelho esturricando depois de uma tempestade torrencial.

Andrenjinyis são as descendentes da Serpente Arco-Íris, o primeiro e mais grandioso espírito da aurora do mundo. As crias da Serpente Arco-Íris são os espíritos duplos naturais da terra e do céu, do sol e da chuva, dos machos e das fêmeas, do nascimento e da destruição.

Últimas da Espécie. A Serpente Arco-Íris expeliu andrenjinyis na forma de escamas, abandonadas durante suas andanças primordiais, mas não criou mais nenhuma delas desde que ascendeu até as estrelas. Embora andrenjinyis sejam espíritos eternos da fertilidade, elas não podem se reproduzir; cada indivíduo é um elo insubstituível com a criação primordial.

Caçar e Transformar. Andrenjinyis são naturalmente aquáticas, preferindo viver em rios e lagos profundos de água fresca e cheios de vida. As serpentes geralmente atacam intrusos, a menos que estes se aproximem realizando os rituais e oferendas corretos, o que exige um teste bem-sucedido de Inteligência (Religião) CD 20.

Andrenjinyis caçam como qualquer outro animal, mas transformam as presas que devoram em espécies únicas com sua habilidade Transmutação Gullet, criando pares de macho e fêmea de seres híbridos. O ninho sagrado de uma andrenjinyi e seus arredores geralmente abrigam uma variedade de animais belos e estranhos.

Exigem Obediência e Rituais. Quando são bajuladas com rituais e obediência, andrenjinyis às vezes auxiliam comunidades próximas com chuvas que aplacam a seca, com a cura de doenças ou com a destruição de rivais. Andrenjinyis idolatradas se ofendem quando seus seguidores contrariam a ética da família e da fertilidade, como quando cometem incesto, estupro e matricídio, mas também quando quebram compromissos obscuros, como ter que acalmar o choro das crianças ou fazer rituais sacrificiais de sangue menstrual. As punições são maldosamente desproporcionais e geralmente afetam toda a comunidade. Tais punições podem incluir secas severas, chuvas torrenciais, petrificação, epidemias e violência selvagem. Portanto, vincular o bem-estar de uma comunidade a uma andrenjinyi é uma faca de dois gumes.

ANDRENJINYI

Celestial Colossal, neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 228 (13d20 + 91)

Deslocamento 18 m, escalada 6 m, escavação 6 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	17 (+3)	25 (+7)	10 (+0)	18 (+4)	23 (+6)

Salvaguardas Con +12, Sab +9, Car +11

Perícias Arcanismo +5, Percepção +9, Religião +5

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo

Imunidades a Dano psíquico

Sentidos sismiconsciência 36 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 19

Idiomas Celestial, Comum, Gigante, Silvestre

Nível de Desafio 15 (13.000 XP)

Anfíbio. A andrenjinyi pode respirar no ar e na água.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração da andrenjinyi é Carisma (CD 19 para evitar magia, +11 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar de forma inata as magias a seguir, precisando apenas de componentes verbais:

À vontade: *criar água, falar com animais, moldar rochas*

3/Dia cada: *controlar o clima, dissipar magia, reencarnar*

1/Dia cada: *crescimento de plantas, comunhão com a natureza, contágio, de carne para pedra, malogro*

Resistência à Magia. A andrenjinyi tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma da andrenjinyi são mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A andrenjinyi faz dois ataques, um com sua mordida e outro com sua constrição. Se os dois ataques acertarem o mesmo alvo, o alvo é Engolido de Uma Vez.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +15 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 36 (4d12 + 10) perfurante.

Constrição. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +15 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 36 (4d12 + 10) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 20 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e a andrenjinyi não pode usar a constrição em outro alvo.

Ponte Arco-Íris. A andrenjinyi pode se teleportar instantaneamente entre fontes de água fresca a até 1,6 quilômetros como uma ação. Ela não pode se mover normalmente ou executar qualquer outra ação no turno quando usar esse poder. Quando o poder é ativado, um arco-íris se manifesta entre a origem e o destino, durando por 1 minuto.

Engolir de Uma Vez. Se os ataques de mordida e constrição acertarem o mesmo alvo em um turno, o alvo é engolido de uma vez. O alvo fica cego e contido, e tem cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora da andrenjinyi. O alvo não sofre dano dentro da andrenjinyi. A andrenjinyi pode conter três criaturas de tamanho Médio ou quatro criaturas de tamanho Pequeno ao mesmo tempo depois de engoli-las. Se a andrenjinyi sofrer 20 pontos de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18 no fim desse turno, ou regurgita todas as criaturas engolidas. Elas ficam caídas em um espaço a até 1,5 metro da andrenjinyi. Se a andrenjinyi for morta, uma criatura engolida não fica mais contida. Pode escapar da andrenjinyi usando um movimento de 4,5 metros, saindo caída. A andrenjinyi pode regurgitar criaturas engolidas como uma ação livre.

Transmutação Gullet. Quando uma criatura é engolida por uma andrenjinyi, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 19 a cada rodada ao fim do turno ao fim do próprio turno, ou é afetada por polimorfia total e assume outra forma à escolha da andrenjinyi. O efeito é permanente até ser dissipado ou finalizado com um *desejo* ou magia equiparável.

A SERPENTE ARCO-ÍRIS

Quando a terra limpa e vazia era intocada por plantas, animais ou deuses, a Serpente Arco-Íris acordou e moldou o mundo com seu corpo montanhoso — formou rios por onde passava, lagos nos buracos onde dormia e colinas com a terra que escavava para se enterrar. Quando cansou de vagar, deu à luz a todos os animais da terra.

A Serpente Arco-Íris criou leis para que todos as obedecessem, e transformou aqueles que as quebravam em montanhas e morros que jamais voltariam a caminhar pelo mundo. Aqueles que seguiam as leis ganharam formas humanoides e consciência. Com seu trabalho concluído, a Serpente Arco-Íris agora dorme nas estrelas, deixando sua prole espiritual, as andrenjinyis, vigiando sua criação.

Clérigos que seguem a Serpente Arco-Íris devem escolher o domínio da Vida.

ANFÍPTERO

Os anfípteros são comumente encontrados na forma de revoadas de serpentes, com cristas douradas e asas que lembram as do morcego, disparando para fora das folhagens.

SERPES MINÚSCULAS. Um anfíptero tem asas que lembram as do morcego, e um ferrão similar ao das serpes na extremidade de sua cauda. Seus corpos reptilianos são cobertos por escamas, mas das asas nascem penas de um amarelo esverdeado.

ARREMETIDAS E VELOCIDADE. Eles são surpreendentemente manobráveis apesar do tamanho diminuto, capazes de mudar subitamente de direção e de executar ataques-relâmpago mortais. Arremetem para dentro e para fora do combate, abocanhando seus alvos com os dentes afiados como agulhas e investindo com os ferrões envenenados. Depois que a presa é envenenada e ferida, eles planam para perto em uma massa compacta e esvoaçante de dentes, asas agitadas e ferrões perfurantes.

FORÇA EM BANDOS. Apesar da habilidade em batalha, anfípteros não são particularmente corajosos. Geralmente, eles tendem a se agrupar em pequenos bandos para espreitar entre a folhagem densa, de onde podem disparar em um caos de asas quando uma presa surge. Demonstram destreza e tenacidade surpreendentes quando estão em grupos grandes; podem encurralar inimigos por minutos ou horas antes de fecharem o cerco para a matança.

ANFÍPTERO

Fera Média, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 60 (8d8 + 24)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m, natação 6 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	17 (+3)	2 (−4)	16 (+3)	6 (−2)

Perícias Percepção +5

Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 15

Idiomas —

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Sobrevoo. O anfíptero não provoca um ataque de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

Fúria. Até dois anfípteros podem dividir o mesmo espaço ao mesmo tempo. O anfíptero tem vantagem em jogadas de ataque corpo a corpo se estiver dividindo espaço com outro anfíptero que não esteja incapacitado.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O anfíptero faz um ataque de mordida e um ataque com o ferrão.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) perfurante.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) perfurante mais 10 (3d6) venenoso, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13, ou fica envenenado por 1 hora.

Angatra

Essa criatura ressecada se enrola em trapos manchados de fluidos. Angatras podem erguer seu capuz esfarrapado para revelar olhos brilhantes e ansiosos por um banho de sangue.

Em algumas tribos, quebrar tabus locais ocasiona terríveis castigos comandados pelos espíritos ancestrais, especialmente se o transgressor for um líder tribal, um ancião ou uma anciã. Essa pessoa é amaldiçoada e expulsa da tribo, e depois caçada e executada.

Vínculados aos Restos Sepultados. O corpo do transgressor é enrolado da cabeça aos pés com tecidos chamados de lamba, com o intuito de acalmar o espírito e conectá-lo ao seu receptáculo mortal. Depois, ele é selado em uma tumba distante dos cemitérios tradicionais, para que ninguém perturbe o corpo e que o espírito impuro não corrompa as almas abençoadas.

Lento Ritual de Limpeza. Cada corpo é visitado a cada dez anos, quando a tribo realiza um ritual conhecido como famadihana, no qual substitui as lambas e acalma o sofrimento dos ancestrais. Por gerações, o ritual expia os culpados até que o último ancestral um dia amaldiçoado atravesse os portões da além-vida. Se os descendentes do espírito abandonarem a missão, ou se a tumba selada for violada, a alma amaldiçoada se transforma em um angatra.

Espírito Raivoso. O corpo da criatura é animado por um poderoso e maléfico espírito ancestral, passando por uma terrível metamorfose em seu casulo decadente: as unhas do cadáver se transformam em garras ásperas, a pele fica dura, parecendo couro, e ele ganha velocidade e agilidade sobrenaturais. Depois de alguns dias, o angatra reúne força e transforma suas ataduras em trapos. Vai atrás de seus descendentes para compartilhar o tormento e a cólera que suportou enquanto seu espírito permanecia.

ANGATRA

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 85 (10d8 + 40)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	8 (–1)	12 (+1)	15 (+2)

Perícias Furtividade +8, Percepção +4

Resistências a Dano necrótico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas todos os que conhecia em vida

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Olhar Agonizante. Quando uma criatura que possa ver os olhos do angatra começa o próprio turno a até 9 metros dele, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 13 caso o angatra não esteja incapacitado e possa ver a criatura. Se falhar, a criatura tem seu limite de dor diminuído, de modo a ficar vulnerável a todos os tipos de dano até o fim do próximo turno dela. A menos que seja surpreendida, uma criatura pode evitar a salvaguarda desviando os olhos no começo do turno dela. Uma criatura que desvia os olhos não pode ver o angatra por uma rodada inteira, e ao final decide se quer ou não desviar os olhos de novo. Se a criatura olhar para o angatra nesse meio-tempo, deve ser bem-sucedida na salvaguarda imediatamente.

Fúria Ancestral. Um angatra reconhece imediatamente qualquer indivíduo que descenda da tribo dele. Ele tem vantagem em jogadas de ataque contra tais criaturas, e tais criaturas têm desvantagem em salvaguardas contra as habilidades e ataques do angatra.

Ações

Ataques Múltiplos. O angatra faz dois ataques com as garras.

Garra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d4 + 5) perfurante, e a criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica paralisada pela dor até o fim do próximo turno dela.

Anjo Acorrentado

Suas asas ainda têm penas, mas os olhos sem alma denunciam sua grande fúria e sede de sangue. Eles invariavelmente carregam correntes, grilhões, ganchos farpados ou algemas para demonstrar seu estado cativo. Alguns têm coleiras pesadas, puxadas por arquidiabos ou demônios superiores. Todos os anjos acorrentados têm auréolas de um preto puro, e muitos tiveram a pele de um ou mais membros esfolada.

Arrasados e Acorrentados. Esses anjos foram capturados por ínferos, torturados e transformados em servos da escuridão. Um bando de anjos acorrentados é considerado um símbolo de status entre os servidores do mal. Um anjo acorrentado luta pelas forças do mal enquanto permanecer acorrentado, e isso é uma grande diversão para demônios e diabos.

Chance de Redenção. No entanto, embora as almas acabem manchadas pelo sangue dos inocentes, o coração de um anjo acorrentado ainda tem esperanças de se redimir, ou pelo menos de receber o alívio da morte. Qualquer criatura que matar um anjo acorrentado recebe um presente de gratidão pela libertação, na forma de uma magia *banquete de heróis* e todos os seus efeitos. Se não puder ser redimido, um anjo acorrentado é uma tempestade de destruição.

Anjo Acorrentado

Celestial Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 88 (16d8 + 16)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	20 (+5)

Salvaguardas Des +6, Sab +7, Car +8
Perícias Percepção +7
Sentidos visão no escuro 60 m, Percepção passiva 17
Resistências a Dano perfurante
Imunidades a Dano ígneo, radiante
Idiomas Celestial, Comum, Infernal
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Redenção. Qualquer criatura capaz de conjurar magias, e que seja corajosa o suficiente para conjurar uma magia de *arrombar* em um anjo acorrentado, pode remover seus grilhões — mas isso sempre a expõe a uma rajada de chama profana como resposta. A criatura sofre 16 (3d10) pontos de dano ígneo e 16 (3d10) pontos de dano radiante, ou metade desse dano se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 16. Se a criatura sobreviver, o anjo imediatamente fará uma salvaguarda de Sabedoria CD 20. Se for bem-sucedido, as correntes do anjo caem, e ele recupera os sentidos, voltando ao alinhamento bom. Se falhar, qualquer outra tentativa de conjurar *arrombar* nas correntes do anjo falha automaticamente por uma semana.

Ações

Ataques Múltiplos. O anjo acorrentado faz dois ataques com sua espada grande flamejante.

Espada Grande Flamejante. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante mais 16 (3d10) ígneo.

Glória Caída (Recarga 5–6). Todas as criaturas a até 15 metros do anjo acorrentado e em sua linha de visão sofrem 19 (3d12) pontos de dano radiante e ficam caídas ou sofrem metade desse dano e não ficam caídas se forem bem-sucedidas em uma salvaguarda de Força CD 15.

Reações

Astúcia Ínfera. Quando uma criatura a até 18 metros conjura uma magia divina, o anjo acorrentado pode neutralizar a magia se for bem-sucedido em um teste de Carisma CD 10 + o círculo da magia.

Anjo Fiel

O que parece ser um par de animais em pleno acasalamento muda de forma para uma dupla de seres celestiais. Sua forma humanoide ainda traz marcas de suas versões animais. Anjos fiéis se movem em perfeita harmonia.

São formados por duas almas tão devotadas uma à outra que o amor delas transcende a morte.

De Amigos a Amantes. Anjos fiéis têm o dever de ensinar os mortais a respeitarem os vínculos de parceria. Eles ajudam amantes a superar obstáculos e punem os inimigos do amor. Quando há um conflito entre as leis de amantes de diferentes culturas, dão preferência ao resultado que mantenha o casal unido.

Diplomatas Silenciosos. Eles preferem a diplomacia à força e, apesar da urgência do amor, sabe-se que vivem secretamente entre os mortais por anos ou décadas enquanto travam campanhas contra a moral e as normas culturais que impedem que o amor alcance seu completo potencial.

Fúria da Paixão. Quando o amor é negado, ou quando as metades são separadas, anjos fiéis podem entrar em espirais crescentes de fúria e raiva nascidas da privação do amor.

ANJO FIEL

Celestial Médio, ordeiro e bom

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 104 (16d8 + 32)

Deslocamento 12 m, voo 12 m (forma celestial) ou 3 m, voo 24 m (forma de águia)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Salvaguardas Des +7, Con +5, Int +5, Sab +6, Car +7

Perícias Intuição +6, Percepção +6

Resistências a Dano elétrico, ígneo, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ácido, gélido

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas Celestial, Comum, Infernal

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Alterar Forma. O anjo pode trocar entre sua forma celestial alada, sua forma mortal original e a forma de uma águia de tamanho Médio. As estatísticas são as mesmas em qualquer forma, exceto no caso dos ataques na forma de águia.

Sempre em Contato. Anjos fiéis conhecem a saúde e a disposição da sua outra metade. O dano sofrido por uma metade é dividido igualmente entre elas, e o alvo original do ataque recebe o ponto extra quando o valor não puder ser dividido igualmente. Qualquer outro efeito de perdição, como dano de perícia, afeta os dois igualmente.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do anjo é Sabedoria (CD 14 para evitar magia, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *acudir os moribundos, luz, orientação, purificar alimentos e bebidas*

3/Dia: *curar ferimentos, raio ardente* (5 raios)

1/Dia: *aprimorar atributo, bênção, consagrar, detectar o bem e o mal, luz do dia, proteção contra o bem e o mal*

Resistência à Magia. O anjo tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do anjo são mágicos quando ele está na forma de águia.

Ao Lado do Meu Amor. Quando separado de sua outra metade, cada anjo fiéis pode usar tanto *transição planar* quanto *teleporte* 1/Dia para reencontrar seu par.

Fidelidade Inabalável. Anjos fiéis nunca são separados de sua metade por vontade própria. Nenhum efeito mágico ou poder é capaz de fazer com que um anjo fiel aja contra sua metade, e nenhum efeito de enfeitiçar ou dominar pode fazê-lo abandonar sua metade ou mudar seus sentimentos de amor e lealdade em relação ao par.

Ações

Ataques Múltiplos. O anjo faz dois ataques com a espada longa ou dois ataques com o arco longo; na forma de águia, em vez disso, realiza dois ataques com as garras e um ataque com o bico.

+1 Espada Longa (Apenas na Forma Mortal ou Celestial). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d8 + 6) cortante, ou 11 (1d10 + 6) cortante se a arma for usada com as duas mãos.

+1 Arco Longo (Apenas na Forma Mortal ou Celestial). *Arma de Combate à Distância:* +8 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8 + 5) perfurante.

Bico (Apenas na Forma de Águia). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8 + 5) perfurante.

Garras (Apenas na Forma de Águia). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) cortante.

ANUBIANO

A areia que compõe um anubiano se ordena para formar um humanoide rosnante com cabeça de canídeo, cujos olhos cintilam com um brilho azul e etéreo. Anubianos são elementais invocados para guardar tumbas ou proteger tesouros.

Montes de Poeira. Um anubiano em repouso parece um monte de areia ou poeira, geralmente espalhada por um local já empoeirado. Quando ativo, a pilha de areia se recompõe para formar um humanoide musculoso com a cabeça de um chacal. Um anubiano aniquilado tomba na forma de um monte inerte de areia.

Morte aos Sem Armadura. Em combate, anubianos preferem lutar contra inimigos sem proteção em vez de criaturas usando armaduras. Eles associam criaturas sem armadura aos conjuradores, e o ressentimento latente que guardam após séculos sendo invocados como servos os faz atacar tais figuras sempre que não estão contidos por meios mágicos.

Tempestade de Areia em Equipe. Anubianos lutam mais efetivamente quando estão em grupos, usando ataques de tempestade de areia para encurralar e isolar alvos mais vulneráveis.

Natureza Elemental. Um anubiano não precisa respirar, beber, comer ou dormir.

ANUBIANO

Elemental Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 44 (8d8 + 8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Perícias Furtividade +5 (+7 em terreno arenoso)

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição agarrado, caído, contido, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos sismiconsciência 9 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Primordial

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Pé de Areia. Em vez de se deslocar, a forma humanoide do anubiano se desintegra em areia e imediatamente se restabelece em outro espaço não ocupado a até 3 metros. Esse movimento não provoca um ataque de oportunidade. Depois de usar essa característica em terreno arenoso, o anubiano pode tentar esconder-se como parte de seu movimento, mesmo se estiver sendo visto. Anubianos podem usar o pé de areia para passar por debaixo de portas ou através de obstáculos similares, contanto que exista uma fresta grande o suficiente para permitir a passagem da areia.

Vulnerabilidade à Água. Para cada 1,5 metro que o anubiano se move tocando na água ou para cada 3,8 litros de água derramados sobre ele, o anubiano sofre 2 (1d4) pontos de dano gélido. Um anubiano totalmente submerso na água sofre 10 (4d4) pontos de dano gélido no início do turno dele.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O anubiano faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) cortante.

Tempestade de Areia (1/Dia). O anubiano cria uma tempestade de areia em um cilindro de 9 metros de altura, com um raio de até 1,5 metro. A tempestade se move junto com o anubiano. A área atingida fica totalmente obscurecida. Qualquer outra criatura que não for um anubiano que entrar no meio da tempestade ou que terminar o próprio turno lá, sofre 3 (1d6) pontos de dano cortante e deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 13 para não ficar contida pela tempestade. O anubiano pode manter a tempestade de areia por até 10 minutos como se estivesse se concentrando em uma magia. Enquanto estiver sustentando a tempestade, o deslocamento do anubiano é reduzido a 1,5 metro e ele não pode usar o pé de areia. Criaturas contidas pela tempestade de areia se movem junto com o anubiano. Uma criatura pode livrar a si mesma ou a outra criatura adjacente da tempestade usando uma ação para fazer um teste de Força CD 13. Um teste bem-sucedido acaba com a contenção do alvo.

Aranha da Areia

O ataque dessa aranha começa com duas patas castanhas e manchadas surgindo da areia, dando estocadas com uma velocidade assassina, seguidas de um corpo do tamanho de um cavalo. Elas atacam tanto durante o dia quanto à noite.

Arrastam Presas para os Túneis. Aranhas da areia espreitam sob o solo de planaltos áridos e pradarias secas. Essas criaturas carnívoras caçam seres que habitam o deserto e viajantes das planícies, enterrando-se totalmente sob a areia solta para se disfarçarem. Quando uma presa se aproxima da armadilha, a aranha salta do esconderijo, captura a criatura e a puxa para debaixo da areia, onde a enrola em teias antes de apunhalá-la até a morte com as patas.

Bandos de Aranhas. Mais aterrorizante do que uma única aranha da areia sozinha, é um grupo de aranhas da areia caçando juntas. Elas constroem redes de covis chamados de conglomerados, que contêm uma fêmea e dois ou três machos. Trabalham juntas, com uma aranha da areia atacando para chamar a atenção enquanto as outras duas ou três atacam pela direção oposta, vindas por trás da linha de combate.

Aranha da Areia

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (14d10 + 28)

Deslocamento 9 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	17 (+3)	14 (+2)	4 (−3)	12 (+1)	4 (−3)

Perícias Furtividade +6 (+9 em terreno arenoso), Percepção +4

Sentidos sismiconsciência 18 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas —

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Escalada de Aranha. A aranha da areia pode escalar por superfícies difíceis, inclusive transitando de ponta-cabeça no teto, sem precisar de um teste de atributo.

Traiçoeira. A aranha da areia tem vantagem em jogadas de ataque contra alvos surpreendidos.

Ações

Ataques Múltiplos. A aranha da areia faz dois ataques com as patas empaladoras e um ataque de mordida.

Patas Empaladoras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d12 + 5) perfurante. Caso a aranha da areia faça um acerto crítico com esse ataque, jogue o dado de dano três vezes em vez de duas. Se ambos os ataques com a pata empaladora acertarem o mesmo alvo, o segundo acerto causa 11 (1d12 + 5) pontos de dano perfurante extra.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) perfurante mais 13 (3d8) venenoso, ou metade do dano venenoso caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13.

Reações

Emboscada com Alçapão. Caso uma criatura passe pelo esconderijo enterrado de uma aranha da areia, a aranha pode usar sua reação para atacá-la com duas patas empaladoras. A criatura é considerada um alvo surpreendido nos dois ataques. Se pelo menos um dos ataques acertar e o alvo for uma criatura Média ou menor, a aranha da areia e o alvo entram em realizam um teste resistido de Força. Se o alvo for vitorioso, ele pode se mover imediatamente 1,5 metro para longe da aranha da areia. Se o teste resistido resultar em empate, a criatura fica agarrada (CD 15 para escapar). Se a aranha da areia vencer, a criatura é agarrada e arrastada por até 9 metros para dentro do covil da aranha da areia. Caso a criatura ainda esteja agarrada no começo do próximo turno da aranha da areia, fica contida. Uma criatura contida pode escapar usando uma ação para fazer um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 15.

Aranha de Leng

Essas aranhas roxas e inchadas têm pequenas garras nas pernas dianteiras que servem como membros manipuladores parecidos com mãos. Seus abdomens são de um roxo esbranquiçado e doentio.

Odeiam Humanoides. As mortíferas aranhas de Leng são altamente inteligentes. Pertencem a uma raça muito antiga, mergulhada em tradições malignas e terrível malícia, e têm um ódio persistente por todas as raças humanoides. Às vezes, elas mantêm aranhas espectrais como guardiãs ou soldadas.

Sangue Perigoso. O sangue delas é venenoso e corrosivo para a maior parte das criaturas nativas do Plano Material. O mercador de Leng usa esse veneno para construir arpões etéreos e redes encantadas.

Aranha de Leng

Aberração Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 144 (17d10 + 51)
Deslocamento 9 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	10 (+0)

Salvaguardas Des +6, Con +6, Int +6
Perícias Atletismo +5, Furtividade +6, Percepção +3
Resistências a Dano venenoso
Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, inconsciente
Sentidos visão no escuro 72 m, Percepção passiva 13
Idiomas Comum, Dialeto do Vazio
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Ódio Ancestral. Quando a aranha de Leng tem seus pontos de vida reduzidos a 0, ela faz um último ataque de cuspe de veneno antes de morrer.

Entendimento Sobrenatural. Uma aranha de Leng pode ler e usar qualquer pergaminho.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da aranha de Leng é Inteligência (CD 14 para evitar magia, +6 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *compreender idiomas, detectar magia, toque chocante*

3/Dia cada: *égide, silêncio*

1/Dia cada: *confusão, olho arcano, padrão hipnótico, pele-rocha*

Sangue Venenoso. Um alvo que acerta uma aranha de Leng com um ataque corpo a corpo em uma distância de até 1,5 metro deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 15, ou sofre 7 (2d6) pontos de dano venenoso e fica envenenado até o começo de seu próximo turno.

Retaliação Chocante. Quando uma aranha de Leng conjura uma magia de *égide*, ela também pode fazer um ataque de *toque chocante* para causar 9 (2d8) pontos de dano elétrico contra um inimigo a até 1,5 metro como parte da mesma reação.

Ações

Ataques Múltiplos. A aranha de Leng faz dois ataques com as garras, dois ataques com o cajado ou um ataque de cada.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d10 + 3) cortante mais 4 (1d8) venenoso.

Cuspe de Veneno. *Arma de Combate à Distância:* +6 para acertar, alcance 18 m, um alvo. *Dano:* 16 (3d8 + 3) venenoso, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14, ou fica envenenado e cego até o fim de seu próximo turno.

Cajado de Leng. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) contundente mais 13 (2d12) psíquico, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15, ou fica atordoado até o começo do próximo turno da aranha.

Aranha Espectral

Uma aranha de um branco alvo, do tamanho de um cavalo, espreita nas sombras. Seus olhos opacos se fixam à presa enquanto ela desaparece de vista com um brilho azul fantasmagórico.

Aranhas espectrais são caçadoras malignas que surgem a partir de experimentos malsucedidos ou de aranhas interplanares. São insetos magros e pálidos, quase sem cor. Essa aranha tem quase 2,5 metros de diâmetro (incluindo as pernas) e pesa cerca de 225 quilos.

Teias-Fantasma. Aranhas espectrais tecem teias pouco duradouras em áreas isoladas. Gastam a maior parte do tempo perseguindo as presas para paralisá-las e puxá-las até suas teias-fantasma. Enquanto estiverem presos às teias fantasmagóricas, os restos das refeições não são vistos por nenhuma outra criatura mortal, mas as aranhas às vezes descartam algumas presas antigas. Aventureiros temem — e com razão — cavernas que contêm restos inexplicáveis de presas dissecadas.

ARANHA ESPECTRAL

Monstruosidade Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 15
Pontos de Vida 119 (14d10 + 42)
Deslocamento 15 m, escalada 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	9 (–1)	14 (+2)	8 (–1)

Salvaguardas Des +9, Car +3
Perícias Percepção +6
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas entende Subcomum, mas não é capaz de falar
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Passo Espectral. Como ação bônus, uma aranha espectral pode ficar invisível e intocável. O ato de atacar não encerra sua invisibilidade. Quando invisível, a aranha espectral tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) e adquire:

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição atordoado, caído, contido, paralisado, petrificado

O passo espectral termina quando a aranha escolhe terminá-lo como uma ação bônus ou quando ela morre.

Movimento Incorpóreo (Apenas Durante o Passo Espectral). A aranha espectral pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Ela sofre 5 (1d10) pontos de dano energético se terminar o próprio turno dentro de um objeto sólido.

Escalada de Aranha. A aranha espectral pode escalar por superfícies difíceis, inclusive transitando de ponta-cabeça no teto, sem precisar de um teste de atributo.

Passo da Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por teias.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A aranha espectral faz dois ataques de mordida. Ela pode fazer um ataque com o laço fantasmagórico em vez de um dos ataques de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) perfurante mais 13 (3d8) venenoso, ou metade do dano venenoso caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15. Caso o dano venenoso reduza os pontos de vida do alvo a 0, ele fica envenenado e paralisado por 1 hora mesmo depois de recuperar pontos de vida, embora fique estável. Enquanto estiver usando o passo espectral, a mordida da aranha e o envenenamento causam metade do dano, e os alvos não são afetados pelo Laço Fantasmagórico (veja abaixo).

Laço Fantasmagórico (Apenas Durante o Passo Espectral, Recarga 5–6). *Arma de Combate à Distância:* +9 para acertar, alcance 12/48 m, um alvo. *Dano:* O alvo fica contido pela teia fantasmagórica. Enquanto estiver contido dessa maneira, o alvo fica invisível para todas as criaturas, exceto para aranhas espectrais, e tem resistência a dano ácido, elétrico, gélido, ígneo e trovejante. Uma criatura contida pelo laço fantasmagórico pode escapar usando uma ação para tentar ser bem-sucedida em um teste de Força CD 14; as teias também podem ser atacadas e destruídas (CA 10, 5 PV).

Aranha J'ba Fofi

Uma aranha grande e marrom, parecida com uma tarântula de patas exageradamente longas, emerge graciosamente das moitas, seguida por aracnídeos similares que são menores e mais amarelos.

A j'ba fofi lembra uma tarântula gigante com pernas compridas, embora o traço de inteligência que demonstra sugira que essa espécie evoluiu além das parentes aranhas.

Líderes de Bandos de Aranhas. As mais jovens são amarelas, mas seus pelos ficam marrons conforme envelhecem. As j'ba fofi imaturas recrutam aranhas normais em bandos volumosos, que as seguem por onde vão.

Gostam de Camuflagem. A cor natural de uma j'ba fofi, assim como sua habilidade de camuflagem — as cerdas que parecem pelos ficam geralmente cobertas por folhas —, a faz ficar praticamente invisível quando está em seu habitat natural. Elas deixam folhas e outros resíduos da floresta se enrolarem em suas teias para criar covis bem escondidos e reservados.

Aranha J'ba Fofi

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 75 (10d10 + 20)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	4 (−3)	13 (+1)	6 (−2)

Perícias Furtividade +5 (+7 em terreno florestal ou de selva)

Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Teias Camufladas. Uma criatura precisa ser bem-sucedida em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para perceber a teia da j'ba fofi. Uma criatura que falhar em perceber a teia e entrar em contato com ela fica contida. Uma criatura contida pode se libertar da teia usando uma ação para tentar ser bem-sucedida em um teste de Força CD 12. A teia também pode ser atacada e destruída (CA 10; 5 PV; vulnerável a dano ígneo; imune a dano contundente, psíquico e venenoso).

Escalada de Aranha. A j'ba fofi pode escalar por superfícies difíceis, inclusive transitando de ponta-cabeça no teto, sem precisar de um teste de atributo.

Simbiose de Aranha. Nenhuma aranha normal ataca uma j'ba fofi, a menos que esteja sendo controlada magicamente ou caso a j'ba fofi ataque primeiro. Além disso, a j'ba fofi é acompanhada por uma fúria de aranhas (uma variante da fúria de insetos) que se move e ataca de acordo com os comandos mentais da j'ba fofi (comandar a fúria não exige que a j'ba fofi use uma ação).

Sentido de Teia. Enquanto estiver em contato com a teia, a j'ba fofi sabe a localização exata de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Passo da Teia. A j'ba fofi ignora restrições de movimento causadas por teias.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d10 + 3) perfurante mais 22 (5d8) venenoso, ou metade desse dano venenoso caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12. Caso esse ataque reduza os pontos de vida do alvo a 0, ele fica envenenado e paralisado por 1 hora mesmo depois de recuperar pontos de vida, embora fique estável.

Aranha Linha-Rubra

O nome dessas aranhas vem tanto de seus abdomens marcados por linhas de cor vermelho profundo, em um padrão único para cada aranha, quanto de seu método peculiar de caça. Os maiores exemplares caçam nas copas escuras das florestas de clima temperado e subtropical.

Caçadoras do Tamanho de Mãos. Essas aranhas peludas e marrons não são monstros enormes, mas são grandes o suficiente para serem assustadoras. Uma aranha comum é do tamanho de uma mão humana com os dedos estendidos, mas algumas chegam a ter o tamanho de pequenos cães.

Linhas Grudentas. Aranhas linha-rubra não tecem teias; em vez disso, ficam à espreita, esperando pelas presas. Quando alguma criatura passa por perto, elas lançam uma linha grudenta que prende a presa e depois dão o bote, aplicando uma picada profunda. Seu veneno potente pode incapacitar criaturas muito maiores do que elas mesmas, e elas devoram a carne rapidamente com suas poderosas mandíbulas.

Aranhas Urbanas. Aranhas linha-rubra são frequentemente encontradas em cidades, e seu tamanho faz com que sejam boas alternativas aos caranguejos estranguladores como material para algumas formas de adivinhação. São favoritas entre os vendedores de animais de estimação exóticos — elas geralmente têm as glândulas de veneno removidas, mas nem sempre. Goblins, kobolds e alguns humanos as usam no lugar de gatos para controlar infestações de ratos ou camundongos, e elas são bons animais de estimação se forem mantidas bem alimentadas. Caso fiquem com fome, são capazes de devorar outros animais de estimação, ou mesmo seus proprietários.

ARANHA LINHA-RUBRA

Fera Minúscula, sem alinhamento

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 2 (1d4)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (–3)	16 (+3)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Perícias Furtividade +5, Percepção +2

Imunidades a Dano psíquico

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas —

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Escalada de Aranha. A aranha linha-rubra pode escalar por superfícies difíceis, inclusive transitando de ponta-cabeça no teto, sem precisar de um teste de atributo.

Passo da Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por teias.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1 ponto de dano perfurante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 10, ou sofre 3 (1d6) pontos de dano venenoso e fica envenenado até o começo do próximo turno da aranha. Caso já esteja envenenado dessa maneira e sofra outra mordida de aranha linha-rubra, o alvo falha automaticamente na salvaguarda e sofre 1d6 pontos de dano venenoso extra.

Linha de Balanço. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 18 m, um alvo. *Dano:* a aranha imediatamente se move por toda a extensão da linha (por no máximo 18 metros), alcança o alvo e faz um ataque de mordida com vantagem. Esse ataque pode ser usado apenas caso a aranha esteja acima do alvo e a no mínimo 3 m de distância dele.

Aranha Mecânica Tecelã

Essa criatura parece uma aranha mecânica com patas longas e finas, e uma delas é equipada com uma lâmina especialmente afiada desproporcionalmente grande em relação a seu corpo.

Fabricantes de Tecidos. Esses dispositivos pequenos, mas úteis, são uma dádiva para os tecelões, pois ajudam a produzir tecidos — e, às vezes, também servem como espiões e defensores, porque ninguém liga para uma simples máquina que produz tecido dia após dia. Como o nome sugere, esses dispositivos parecem com grandes aranhas, mas possuem dez patas em vez de oito. Duas das patas são equipadas com argolas ou ganchos, úteis na hora de direcionar os fios em um tear. Seis são usadas para se mover e escalar, uma serve para costurar em alta velocidade e a última tem uma lâmina afiadíssima para cortar linhas ou tecidos (ou para atacar adversários).

Atirar Veneno. Aranhas tecelãs quase nunca começam um combate, a menos que sejam ordenadas diretamente por quem as comanda, mas elas instintivamente defendem a si, a seus mestres e aos outros tecelões. Uma aranha tecelã atira sua lançadeira envenenada no adversário mais próximo, escalando depois pela linha para atacar o adversário em questão. Aranhas tecelãs lutam até serem destruídas ou receberem ordens para recuar. Quando agem como espiãs, fogem assim que são ameaçadas para preservar qualquer tipo de informação que conseguiram.

Natureza de Constructo. Uma aranha mecânica tecelã não precisa respirar, beber, comer ou dormir.

Aranha Mecânica Tecelã

Constructo Minúsculo, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 25 (10d4)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	9 (–1)	8 (–1)	8 (–1)

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, surdo, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas entende Comum

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Forma Imutável. A aranha tecelã é imune a qualquer magia ou efeito que tente alterar sua forma.

Resistência à Magia. A aranha tecelã tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Desmanche. O deslocamento da aranha tecelã e sua lâmina fina e afiada podem rasgar tecidos, couro e papel em pedaços muito rapidamente. Sempre que o ataque da lâmina de corte da aranha tecelã exceder a classe de armadura do alvo em 5 ou mais, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 13, ou uma de suas posses fica inutilizável ou danificada até ser reparada (à escolha do Mestre).

Ações

Ataques Múltiplos. A aranha mecânica tecelã faz dois ataques com a lâmina de corte ou dois ataques com a lançadeira de agulhas envenenadas.

Lâmina de Corte. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) cortante e possível desmanche.

Lançadeira de Agulhas Envenenadas. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 9 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13, ou fica paralisado. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Aranhas Tecelãs em Midgard

Aranhas tecelãs são construídas por sacerdotes de Rava. São imbuídas com a energia divina dela, e suas carapaças e ferramentas são feitas pela Guilda de Armas e Armaduras e pela Guilda dos Amoladores, respectivamente. Elas são mantidas, operadas e dirigidas pela Honorável Ordem de Tecelões da Cidade Livre de Zobeck, e acredita-se que as aranhas tecelãs às vezes servem como receptoras para que uma Norn ou bruxa da meada fale com humanos.

Aranha Mecânica Salteadora

Essa aranha mecânica tem o tamanho de um cão. As extremidades de suas oito patas têm formato de foice, e podem tocar levemente ou apunhalar o chão. Fios cortantes envolvem seu corpo, enquanto giroscópios rodopiam à vista dentro da cabeça mecânica e sem rosto.

Lutam com Fios. Uma aranha mecânica salteadora nunca inicia o combate a menos que receba ordens, mas sempre se defende contra ataques. Seu ataque inicial consiste em lançar o fio cortante que carrega preso ao corpo para emaranhar um alvo. Depois de laçar uma criatura inimiga, a aranha mecânica salteadora continua atacando até que a criatura pare de resistir ou escape do fio da aranha. A essa altura, ela já está pronta para emaranhar uma nova vítima.

Completamente Leal. Essa constructo mecânico segue as ordens de seu mestre mesmo que isso a destrua, lutando até ser derrotada ou até receber uma ordem para recuar. A máquina reconhece como mestre apenas o indivíduo que a criou.

Ferramentas das Guildas. A aranha mecânica salteadora tem esse nome por habilidade de escalar paredes e de atravessar vãos com até 6 metros entre construções sem fazer esforço, o que a torna uma excelente aliada para ladrões corajosos. Algumas guildas de ladrões as utilizam com frequência, e muitos ladinos independentes as têm como parceiras.

Natureza de Constructo. Uma aranha mecânica salteadora não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

ARANHA MECÂNICA SALTEADORA

Constructo Pequeno, sem alinhamento

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 54 (12d6 + 12)

Deslocamento 9 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	3 (–4)	10 (+0)	1 (–5)

Perícias Furtividade +3

Resistência a Dano ígneo

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas entende Comum, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Forma Imutável. A aranha mecânica salteadora é imune a qualquer magia ou efeito que tente alterar sua forma.

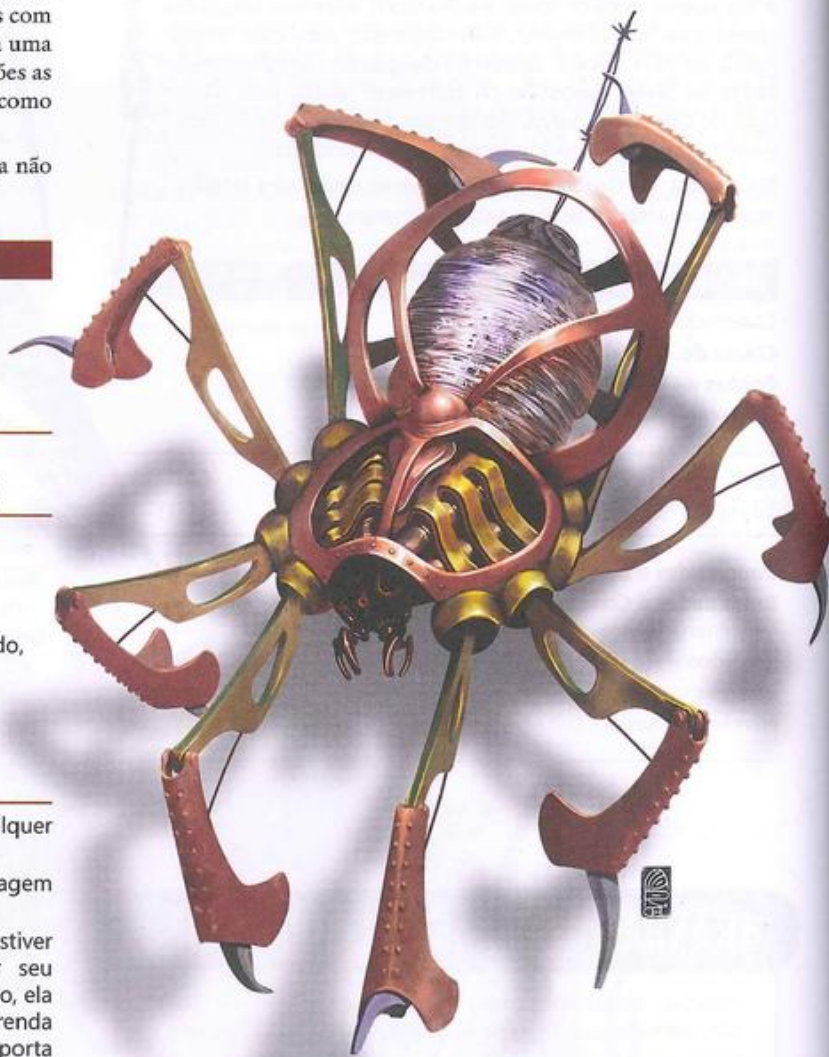
Resistência à Magia. A aranha mecânica salteadora tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Salto Auxiliado por Fios. Se o ataque com o fio cortante estiver disponível, uma aranha mecânica salteadora pode usar seu movimento para saltar 6 metros em qualquer direção. Para isso, ela atira o fio como se fosse uma teia de aranha até que ele se prenda ou se enrole em algum objeto, e depois o puxa de volta. Ela suporta até 11 quilos adicionais enquanto estiver se movendo dessa forma. Esse tipo de movimento não gasta o ataque com o fio cortante.

Ações

Ataques Múltiplos. A aranha mecânica salteadora faz dois ataques com as garras em foice.

Garra em Foice. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d8 + 1) cortante.

Fio Cortante (Recarga 5–6). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 3 (1d4 + 1) cortante, e o alvo fica agarrado (CD 10 para escapar). Em vez de se mover, a aranha mecânica salteadora pode recolher o fio cortante, puxando a si mesma até a criatura agarrada (a aranha mecânica salteadora entra e permanece no espaço do alvo). Os ataques com as garras em foice da aranha mecânica salteadora têm vantagem contra uma criatura agarrada que esteja no mesmo espaço. Se a criatura agarrada escapar, a aranha mecânica salteadora imediatamente se desloca para um lugar desocupado a até 1,5 metro.

Arauto da Escuridão

Os arautos da escuridão são ínferos incrivelmente altos e belos que parecem com feéricos de cabelos pretos, vestidos com capaz e armaduras que cintilam com uma luz obscura, e são geralmente cercados por uma nuvem de chamas verdes e pálidas.

Arautos da escuridão falam com timbres fluidos e cantam com vozes angélicas, mas seus corações são imundos e traiçoeiros.

Visões do Mal. De fato, arautos da escuridão podem assumir uma aparência completamente diferente. Podem desaparecer em sombras intocáveis ou assumir uma majestosa forma do mal que deixa aqueles que a veem abalados e enfraquecidos — e frequentemente cegos. Falar sobre essa forma é difícil, mas poetas e bardos que tentaram descrevê-la disseram que ela parece um horror apocalíptico formado por almas acorrentadas e pela morte lenta de crianças arrastadas por um rio glacial, fluindo na direção da perdição inevitável.

Espada e Capa. A espada preta e a capa repleta de estrelas de um arauto da escuridão são parte de sua substância mágica, e não podem ser separadas dele. Alguns acreditam que a capa e a lâmina são vislumbres do verdadeiro corpo do ser, e que o rosto sorridente e a forma agradável são completamente ilusórios.

Corruptores de Feéricos. Os arautos da escuridão são parceiros e às vezes mestres de feéricos das sombras. Tentam atrair muitos deles para o seu entorno, com promessas de grande poder, libertinagens e outros prazeres. São rivais dos arautos do sangue e inimigos declarados dos anjos da luz.

Arauto da Escuridão

Ínfero Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 105 (10d10 + 50)

Deslocamento 9 m, natação 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	15 (+2)	20 (+5)

Salvaguardas For +8, Con +8, Car +8

Perícias Atletismo +8, Enganação +8, Percepção +5

Resistências a Dano contundente, trovejante

Imunidades a Dano elétrico, gélido, necrótico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 60 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Élfico, Goblin, Infernal, Silvestre

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Toque Corruptor. Como uma ação bônus, um arauto da escuridão pode destruir qualquer objeto de madeira, couro, cobre ou ferro ao tocá-lo. Itens mundanos são destruídos automaticamente; itens mágicos sobrevivem caso quem possua o objeto seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 16.

Dom da Escuridão. Um arauto da escuridão pode transformar qualquer feérico, humano ou goblin em um feérico das sombras caso o alvo aceite de bom grado a transformação.

Forma de Sombras. Como uma ação bônus, um arauto da escuridão pode ficar incorpóreo como uma sombra. Nessa forma, ele tem um deslocamento de voo de 3 metros, podendo entrar e ocupar espaços já ocupados por outras criaturas. Também ganha resistência a todos os tipos de dano não mágico, tem vantagem em salvaguardas físicas e pode passar por qualquer espaço ou abertura. Não pode atacar, interagir com objetos físicos ou falar. Também como uma ação bônus, o arauto pode retornar à sua forma corpórea.

Ações

Ataques Múltiplos. O arauto das sombras usa majestade do abismo, caso disponível, e faz um ataque corpo a corpo.

Escuridão Envolvente. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, todas as criaturas ao alcance. *Dano:* 6 (1d12) necrótico, e os alvos ficam paralisados até o início do próximo turno do arauto. Alvos bem-sucedidos em uma salvaguarda de Constituição CD 17 não ficam paralisados.

Majestade do Abismo (Recarga 4–6). O arauto da escuridão emite uma terrível explosão de poder infernal. Todas as criaturas a até 9 metros e na linha direta de visão do arauto sofrem 19 (3d12) pontos de dano necrótico e devem fazer uma salvaguarda de Constituição CD 17. As criaturas que falharem na salvaguarda ficam cegas por 2 rodadas; as que forem bem-sucedidas ficam amedrontadas por 2 rodadas.

Espada de Sombras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d12 + 5) cortante.

Arauto do Sangue

Os arautos do sangue são gigantes com 6 metros de altura e que possuem uma pele arroxeada e marcada, além de verrugas que lembram bolhas de sangue deformando suas feições. Frequentemente, usam vestes com capuz sobre armaduras douradas ornamentadas em preto ou verde; suas aduelas de poder são sempre feitas de ébano e mitral, incrustadas com pedras preciosas.

Como feiticeiros poderosos e magos de sangue, arautos do sangue são inigualáveis. Gostam de escravizar ogros e gigantes sempre que possível, embora se contentem com escravos inferiores caso seja necessário.

Profetas Sombrios. Os discursos inflamados que eles proferem afirmam que o fim dos tempos está se aproximando rápido, e que seus seguidores devem se preparar para um ajuste de contas sangrento. Por trás de suas pregações carismáticas, os arautos do sangue servem aos deuses antigos que exigem sacrifícios de sangue, especialmente às ordens de druidas obscuros que exigem a caça de humanos e o assassinato de inocentes. Eles têm o poder de conceder força, luxúria e vitalidade — ou de acabar com aqueles que cruzam seu caminho.

Vórtices de Magia de Sangue. Em sua forma verdadeira, que eles mantêm escondida exceto quando estão em batalha, arautos do sangue são vórtices rodopiantes de sangue, ossos e um poder mágico bruto. Alimentam-se da magia das Linhas de Ley e do sangue escuro da terra tanto quanto de carne e sangue.

ARAUTO DO SANGUE

Ínferno Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 115 (10d12 + 50)
Deslocamento 9 m, natação 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	17 (+3)	16 (+3)

Salvaguardas For +10, Con +9, Sab +7
Perícias Arcanismo +6, Percepção +7
Resistências a Dano elétrico, perfurante
Imunidades a Dano ígneo, venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 72 m, Percepção passiva 17
Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Dracônico, Infernal
Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Armadura Sanguínea. Um arauto do sangue não sofre dano do primeiro ataque que recebe a cada rodada, e ignora quaisquer efeitos que não sejam dano desse mesmo ataque.

Dom do Sangue. Como uma ação, o arauto do sangue pode transformar qualquer feérico, humano ou goblin em uma megera escarlate caso o alvo aceite de bom grado a transformação.

Concessão de Fúria Sanguínea. Como uma ação bônus, o arauto do sangue pode conceder fúria sanguínea a uma única criatura viva, o que dá a ela vantagem em ataques por 3 rodadas. No fim desse período, o alvo ganha um nível de exaustão e sofre 13 (2d12) pontos de dano necrótico por hemorragia.

Forma Humanoide. Um arauto do sangue pode assumir a forma humanoide à vontade como uma ação bônus, e também dissipar essa forma à vontade.

Derretimento pelo Toque. Quando o arauto do sangue faz um acerto crítico ou começa seu turno com um inimigo agarrado, pode dissolver, à escolha do arauto, um item de metal ou madeira sob posse desse inimigo. Itens mundanos são destruídos automaticamente; itens mágicos sobrevivem caso o proprietário seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 17.

Ações

Protoplasma Engolfador. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 19 (2d12 + 6) cortante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 17, ou fica agarrado pelo arauto do sangue (CD 16 para escapar). Enquanto estiver agarrada dessa forma, a criatura sofre 39 (6d12) pontos de dano ácido no começo de cada turno do arauto. O arauto pode agarrar qualquer quantidade de criaturas dessa forma.

Ações Lendárias

Um arauto do sangue pode executar três ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas ao final do turno de outra criatura. No começo do turno dele, o arauto do sangue recupera as ações lendárias gastas.

Mover-se. O arauto do sangue se move por no máximo metade de seu deslocamento.

Chamado de Sangue (Custa 2 Ações). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, todas as criaturas ao alcance. *Dano:* 39 (6d12) necrótico. Cada alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17, ou ganha um nível de exaustão.

Majestoso Ragnarok (Custa 3 Ações). O arauto do sangue emite uma terrível explosão de poder sobrenatural. Todas as criaturas a até 30 metros e na linha direta de visão do arauto sofrem 32 (5d12) pontos de dano necrótico, ganham dois níveis de exaustão e ficam permanentemente cegas. Alvos bem-sucedidos em uma salvaguarda de Carisma CD 15 não ficam cegos, e recebem apenas um nível de exaustão em vez de dois.

Aridni

Mais grosseiras e mais cruéis do que as pixies comuns, as aridnis são de uma raça especialmente insaciável de bandidas e sequestradoras feéricas.

Arqueiras Lívidas. Essas feéricas de rosto pálido e asas de mariposa atiram flechas de cor verde brilhante enquanto fazem uma expressão de desdém e soltam palavrões. Aridnis preferem o combate à distância sempre que possível, e é bem difícil atraí-las para uma luta corpo a corpo. Às vezes, elas aceitam um desafio pessoal ou respondem às acusações de covardia.

Passageiras de Caravanas. Elas desenvolveram diferentes habilidades mágicas para ajudá-las na formação de caravanas para escravizar e vender prisioneiros; escravizar inimigos com feitiçaria é uma de suas táticas preferidas.

Riqueza por Status. Elas se deleitam pilhando humanos e anões; não tanto pela pilhagem em si, mas como um símbolo de seu poder sobre os mortais e por desprezo àqueles que não têm sangue feérico.

Aridni

Feérico Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 82 (15d6 + 30)

Deslocamento 6 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (–1)	21 (+5)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)

Salvaguardas Des +8

Perícias Acrobacia +11, Furtividade +11, Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Gnoll, Silvestre

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Sobrevoo. A aridni não provoca um ataque de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

Resistência à Magia. A aridni tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da aridni é Carisma (CD 14 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir:

À vontade: *detectar magia, invisibilidade, luzes dançantes*

3/Dia: *armadura arcana, enfeitiçar pessoa, fogo das fadas*

1/Dia: *crescer espinhos*

Ações

Espada Curta. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d6 + 5) perfurante.

Arco Pixie. *Arma de Combate à Distância:* +8 para acertar, alcance 12/49 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d4 + 5) perfurante.

Flechas Escravizantes. Uma aridni pode acrescentar um efeito mágico ao dano normal causado por suas flechas. Se o fizer, a aridni escolhe um dos seguintes efeitos:

- *Confusão.* O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou sofre de *confusão* por 2d4 - 1 rodadas.
- *Medo.* O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou fica amedrontado pela aridni por 2d4 rodadas.
- *Gargalhada Nefasta.* O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou fica incapacitado por 2d4 rodadas. Enquanto estiver incapacitado, o alvo fica caído e gargalha incontrolavelmente.
- *Sono.* O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou fica adormecido por 2d4 minutos. A criatura desperta caso sofra dano ou caso outra criatura gaste uma ação tentando despertá-la com um empurrão.

Aridnis em Midgard

Quando os elfos abandonaram o mundo mortal e retornaram às terras élficas, nem todos os servos feéricos voltaram com eles. Algumas raças ficaram por vontade própria; outras foram abandonadas como criaturas desonradas e selvagens; e algumas foram transformadas em servos de deuses locais ou magos da raça humana. Muitas delas estavam irritadas com os humanos por causa da corrupção que estes causavam nas cortes élficas e nos impérios de Midgard, assim como pelas rebeliões promovidas contra eles. Elas procuram recuperar parte da prosperidade e glória feérica das mãos dos humanos e anões com roubo, corrupção e assassinato de seus inimigos ancestrais. Entre essas raças feéricas abandonadas estão as aridnis ("pixies escravizadoras"), pixies maléficas subornadas pelos Escravocratas de Reth-Saal.

Árvore Folha-de-dragão

As folhas com formato de cabeça de dragão dessas parentes dos carvalhos às vezes chacoalham apesar da ausência de vento, denunciando o poder dracônico que elas carregam.

Presentes entre Dragões. Essas magníficas árvores são impregnadas com algumas das características de seus mestres dracônicos. Embora a maior parte dos bosques seja formada por apenas um tipo de árvore folha-de-dragão, dragões às vezes as utilizam como presentes para selar pactos ou demonstrar fidelidade. Um dragão que doa uma árvore folha-de-dragão renuncia inclusive ao poder de comando sobre a planta como parte do trato. Isso resulta em bosques mistos, pertencentes aos lordes dragões especialmente poderosos.

Guardiãs Silenciosas. Árvores folha-de-dragão têm táticas bem simples para deter potenciais invasores. Ficam imóveis, permitindo que a brisa chacoalhe sua copa e que pareçam inofensivas. Quando o alvo entra no bosque, a árvore atira folhas afiadas ou faz ataques de sopro contra ele, ajustando sua posição para fazer melhor uso das armas.

Ótima Memória. Árvores folha-de-dragão vivem por até 1.000 anos. Elas têm 4,50 metros de altura e pesam pouco menos de 1.400 quilos, mas espécimes anciãs podem chegar aos 13 metros. Para cultivar uma nova árvore folha-de-dragão, é preciso podar a estaca de uma árvore existente que tenha pelo menos 50 anos de idade, e que seu mestre a tenha imbuído com poder, o que sacrifica o uso das armas de sopro da árvore por um mês. Embora esse tempo seja insignificante perto da expectativa de vida dos dragões, eles ainda refletem cuidadosamente antes de criar novas árvores, temendo que inimigos possam descobrir sua fraqueza temporária.

Árvore Folha-de-dragão

Planta Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 152 (16d10 + 64)
Deslocamento 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	3 (−4)	12 (+1)	17 (+3)

Imunidades a Dano Uma árvore folha-de-dragão se beneficia das mesmas imunidades que sua progenitora. Árvores pretas, cobre e verdes são imunes a dano ácido; as azuis e bronze são imunes a dano elétrico; as com cor de latão, ouro e vermelhas são imunes a dano ígneo; e as pratas e brancas são imunes a dano gélido.
Imunidades à Condição cego, surdo
Sentidos percepção às cegas 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas entende o idioma de quem a criou ou do ser designado como seu mestre
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Leais aos Mestres Dragões. Uma árvore folha-de-dragão só obedece aos comandos do ser designado como seu mestre (ou criaturas que possuam esse controle). Ela tem vantagem em salvaguardas contra qualquer magia de compulsão ou efeito de enfeitiçar. Além disso, a árvore tem vantagem em qualquer salvaguarda para resistir contra testes de Enganação, Diplomacia ou Intimidação feitos para influenciá-la a agir contra seus mestres.

Fraquezas. Árvores folha-de-dragão com imunidade a dano ígneo têm vulnerabilidade a dano gélido, e as com imunidade a dano gélido têm vulnerabilidade a dano ígneo.

Ações

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 58 (10d10 + 3) contundente.

Folhas. *Arma de Combate à Distância:* +3 para acertar, distância 9/18 m, um alvo. *Dano:* 45 (10d8) cortante.

Arma de Sopro (Recarga 6). Uma árvore folha-de-dragão pode moldar suas folhas para criar uma arma de sopro de tipo correspondente ao dragão que honra. A arma de sopro da criatura causa 49 (14d6) pontos de dano, ou metade desse dano caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 15. Árvores pretas, castanhas e verdes sopram uma linha de 18 metros de ácido; as azuis e cobres sopram uma linha de 18 metros de energia elétrica; as com cor de latão, ouro e vermelhas sopram um cone ígneo de 9 metros; e as pratas e brancas sopram um cone gélido de 9 metros.

Árvores Folha-de-dragão em Midgard

As mentes druídicas mais afiadas do Império Mharoti criaram essas árvores para os lordes dracônicos da terra. Após mostrarem o segredo da criação das árvores aos dragões, os druidas foram assassinados para que o segredo não fosse espalhado. Alguns poucos jardineiros humanos e kobolds sabem como cuidar delas e fazê-las prosperar, mas não muito mais do que isso.

Asanbosam

Um asanbosam é um ser peludo e bruto de olhos proeminentes e esbugalhados, geralmente empoleirado em uma árvore e pronto para capturar transeuntes desavisados com garras que parecem ganchos enferrujados.

Garras e Presas de Ferro. Eles parecem ogros peludos da cintura para cima, mas têm pernas musculosas e flexíveis muito mais longas que as dos ogros. Os membros estranhos terminam em pés com garras em formato de ganchos, e tanto as garras quanto as presas da criatura são feitas de ferro em vez de osso ou outro material orgânico. Essas presas e garras de ferro marcam a idade do asanbosam, não só por seu tamanho, mas também por sua cor. Os espécimes mais jovens têm garras e presas de um prateado brilhante, enquanto as dos mais velhos são descoloridas e enferrujadas.

Comedores de Ferro. A dieta de um asanbosam inclui o ferro da carne vermelha, das aves, dos peixes e dos vegetais folhosos. Quando estão famintos, eles roem o ferro das próprias garras para amenizar a fome. A preferência do asanbosam por sangue e carne humanoide criou a lenda que conta que eles são vampiros (o que é mentira).

Covis nas Árvores. Asanbosams passam a maior parte da vida nas árvores, onde constroem abrigos que parecem ninhos ou plataformas com cordas e tábuas improvisadas. Eles não temem a magia; a maior parte das tribos têm ao menos um espécime conjurador entre seus membros.

ASANBOSAM

Aberração Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 102 (12d10 + 36)

Deslocamento 12 m, escalada 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	5 (−3)

Perícias Acrobacia +4, Furtividade +4, Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Gigante

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Escalada de Aranha. O asanbosam pode escalar superfícies difíceis, inclusive transitando de ponta-cabeça no teto, sem precisar de um teste de atributo.

Arbóreos. Enquanto estiver nas árvores, o asanbosam pode executar a ação de Desengajar ou Esconder-se como uma ação bônus em cada um dos turnos dele.

Ações

Ataques Múltiplos. O asanbosam faz um ataque de mordida e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10 + 4) perfurante. Se o alvo for uma criatura, esta deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 contra a doença. Se falhar, o alvo sofre 11 (2d10) pontos de dano venenoso imediatamente, e fica envenenado até que a doença seja curada. A cada 24 horas, a criatura deve repetir a salvaguarda e reduzir seus pontos de vida máximos em 5 (1d10) caso falhe. Essa redução perdura até que a doença seja curada. O alvo morre se a doença diminuir seus pontos de vida máximos a 0.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 20 (3d10 + 4) perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 14 para escapar). Até que a captura termine, o alvo fica contido, e o asanbosam não pode usar a garra em outro alvo. Se o alvo for uma criatura, esta deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 contra a doença, ou então se infectará.

Assombro Pútrido

Esses cadáveres caindo aos pedaços têm galhos, troncos e outras sujeiras presas ao corpo, e de suas mandíbulas abertas às vezes transbordam vermes serpenteantes.

Mortos-Vivos do Pântano. Assombros pútridos são cadáveres ambulantes cobertos por musgo, lama e detritos dos pântanos profundos. São os restos de seres que, ou por acidente ou por incidente, morreram enquanto estavam perdidos em algum vasto território pantanoso. A necessidade desesperada de escapar dos charcos que tinham em vida os transforma, depois que morrem, em odiadores de todos os seres vivos. Frequentemente, agrupam-se em lugares corrompidos por atos maléficos.

Ilhas Musgosas. Quando não há possíveis vítimas por perto, assombros pútridos mergulham na água e na lama, onde musgos e plantas aquáticas crescem sobre eles e insetos passam a habitar sua carne apodrecida. Quando criaturas vivas passam por perto, os assombros pútridos latentes saltam de seus esconderijos aquáticos e atacam a presa, batendo selvagemente com os braços e pisoteando os inimigos caídos para afundá-los na lama. Não há planejamento ou inteligência no ataque, mas eles se movem pelos charcos mais livremente do que a maioria dos intrusos, atacando com uma ideia fixa que é facilmente confundida com propósito.

Hospedeiros de Sanguessugas. Assombros pútridos criam condições especialmente favoráveis às sanguessugas. Costumam ser hospedeiros ou locais de esconderijo para grandes bandos de sanguessugas.

Natureza de Morto-Vivo. Um assombro pútrido não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Assombro Pútrido

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 44 (8d8 + 8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	8 (−1)	13 (+1)	6 (−2)	11 (+0)	6 (−2)

Resistências a Dano contundente e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Mortalmente Imóvel. Um assombro pútrido deve ser tratado como invisível quando estiver enterrado na lama do charco.

Caminhar do Pântano. Um assombro pútrido não sofre penalidades ao se mover por terreno pantanoso.

Ações

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) contundente.

Vômito de Sanguessugas (Recarga 6). Um assombro pútrido pode vomitar o conteúdo de seu estômago em um alvo a até 1,5 metro. Junto com a bile e a lama do trato intestinal, o vômito tem ainda 2d6 sanguessugas mortas-vivas que se prendem ao alvo. Uma criatura sofre 1 ponto de dano necrótico para cada sanguessuga presa a ela no início de seu turno, e o assombro pútrido ganha o mesmo número de pontos de vida temporários. Como uma ação, uma criatura pode remover ou destruir 1d3 sanguessugas de si ou de um aliado adjacente.

Autômato Bibliotecário

O zumbido dos motores, os estalidos das engrenagens e as pequenas descargas de vapor alertam sobre a presença desse minúsculo zelador de bibliotecas.

Esses pequenos constructos foram criados para cumprir as atividades de grandes bibliotecas que têm deficiência de empregados, mas alguns invariavelmente aprendem o suficiente sobre o mundo lá fora e passam a procurar por aventuras e novos conhecimentos em vez de cuidarem dos itens sob sua tutela.

Olhos do Passado. Embora sejam construídos quase completamente com componentes mecânicos, os autômatos possuem um único olho humano instalado na extremidade de um apêndice articulado. O olho geralmente é doado (em testamento) por um dos acadêmicos da instituição, de modo que eles possam continuar servindo ao repositório de conhecimento que era seu trabalho em vida.

Telecinéticos. Embora os autômatos não tenham braços, eles podem mover e manipular materiais escritos por meio de telecinese. Movido por aguçados motores analíticos, o autômato bibliotecário analisa tomos incansavelmente, traduz textos antigos, cataloga os volumes da instituição, busca textos para os visitantes e ocasionalmente livra os grandes cômodos de pestes indesejadas.

Procurados por Magos. Magos descobriram que esses burocratas mecânicos são cuidadores particularmente efetivos para seus livros de magias e pergaminhos enquanto eles saem em aventuras.

Natureza de Constructo. Um autômato bibliotecário não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

AUTÔMATO BIBLIOTECÁRIO

Constructo Pequeno, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 7 (2d6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias História +4, Investigação +4
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, visão verdadeira 3 m, Percepção passiva 11
Idiomas Comum, Dialeto das Máquinas
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Repositório de Livros Extradimensional. Uma pequena abertura no corpo do autômato bibliotecário se abre para uma estante extradimensional. Essa estante funciona exatamente como uma *bolsa cabe tudo*, exceto pelo fato de que só pode estocar materiais escritos, como livros, pergaminhos, tomos, páginas, pastas, cadernos, livros de magia e afins.

Ações

Olhar de Confusão. O autômato bibliotecário mira em uma criatura que ele possa ver a até 12 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência CD 12 ou sofre 9 (3d4 + 2) pontos de dano psíquico e tem desvantagem em testes, salvaguardas e ataques baseados em Inteligência até o final de seu próximo turno. Caso seja bem-sucedido na salvaguarda, o alvo sofre metade do dano e não sofre nenhum outro efeito.

Bibliotelecinese. Essa habilidade funciona como um truque *mãos mágicas*, mas só pode ser usada em livros, pergaminhos, mapas e outros materiais impressos ou escritos.

Autômato Bibliotecário como Familiar

Se o DM permitir, o autômato bibliotecário pode servir como um familiar para uma criatura conjuradora que não tenha alinhamento caótico. Todas as regras relacionadas aos familiares se aplicam ao autômato bibliotecário.

Ave Ígnea

Esse pássaro orgulhoso se exibe como um pavão, ainda mais majestoso graças ao seu leque flamejante de penas de todas as cores.

Guias e Ajudantes. Aves ígneas são visões bem-vindas para aqueles que precisam de conforto e segurança. Elas trabalham primariamente à noite ou em áreas subterrâneas, onde suas habilidades são mais necessárias. São amigáveis com todas as criaturas; ficam agressivas apenas quando testemunham atos obviamente maléficos.

Aves ígneas gostam de trabalhar com bons grupos de aventura, fornecendo luz e cura, embora o ímpeto de vagar por aí as impeça de permanecer por muito tempo. Às vezes, grupos que viajam bastante encontram a mesma ave ígnea várias vezes.

Redentores. Aves ígneas gostam de agir como purificadoras. Elas encontram criaturas mercenárias com potencial de serem "propagadoras da luz" e garantem dádivas a elas em troca da *missão* de realizar uma boa ação, na esperança de redimi-las.

Penas Mágicas. As penas das aves ígneas são valorizadas em todo o mundo mortal; ocasionalmente, as criaturas concedem algumas penas aos seus protegidos. Aves ígneas também depositam penas especializadas em locais escondidos; após um ano, novas aves ígneas adultos nascem dessas penas. Conforme as criaturas envelhecem, a luz de suas penas enfraquece. Isso acontece lentamente, já que as aves ígneas vivem por mais de 100 anos. Aves ígneas têm 90 centímetros de altura e pesam cerca de 9 quilos.

Ave Ígnea

Celestial Pequeno, neutro e bom

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 99 (18d6 + 36)

Deslocamento 6 m, voo 30 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	21 (+5)

Salvaguardas Des +6, Con +4, Int +5, Sab +4, Car +7

Perícias Acrobacia +6, Arcanismo +5, Intuição +4, Medicina +4, Natureza +5, Percepção +7, Religião +5

Resistências a Dano elétrico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ígneo

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, invisível

Sentidos visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas Celestial, Comum, Élfico, Primordial, Silvestre

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração da ave ígnea é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *falar com animais, orientação, purificar alimentos e bebidas*

3/Dia cada: *curar ferimentos* (2d8 + 5), *enfeitiçar pessoa, esquentar metal, fogo das fadas, línguas, luz do dia, padrão hipnótico*

1/Dia cada: *cura completa, missão, reencarnar*

Luz do Mundo. As penas da ave ígnea brilham com uma luz aconchegante, que vai de suave como a de uma vela até forte como a de uma lamparina. A ave ígnea sempre emana luz, e as penas retiradas dela continuam emanando luminosidade equivalente a de uma tocha.

Presença Aconchegante. A ave ígnea e quaisquer outras criaturas a até 1,5 metro dela são imunes aos efeitos do frio natural do ambiente. Se for convidada a entrar em um lar ou construção, uma ave ígnea pode expandir sua presença aconchegante para todos os habitantes, independente da distância que estiver deles.

Ações

Ataques Múltiplos. A ave ígnea faz um ataque de bicada e dois ataques com as garras.

Bicada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d8 + 4) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d8 + 4) cortante.

Raio Cegante (Recarga 5–6). A ave ígnea pode disparar um raio iluminado e cauterizante de suas penas da cauda em uma linha de 1,5 metro de largura e até 15 metros de comprimento. Alvos nessa linha devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou sofrem 24 (7d6) pontos de dano ígneo e ficam cegos por 1d4 rodadas. Uma salvaguarda bem-sucedida anula a cegueira e reduz o dano pela metade.

Bagienique

Com garras cobertas por teias, olhos bulbosos e duas narinas em forma de fenda por onde escorre uma substância escura e oleosa, essa criatura não é exatamente horrorosa — mas poderia ser, se não fosse quase toda coberta por uma camada grossa de gosma e lama.

Feiosas que se Banham. Quando uma bagienique está sozinha, passa a maior parte do tempo banhando-se em nascentes, rios e brejos locais. A criatura filtra a sujeira e o lodo, extraindo substâncias que garantem propriedades especiais para suas secreções oleosas. Se algo perturba a criatura durante seus banhos, ela revida com raiva. Depois de se banhar por quatro horas, uma bagienique vai em busca de travessuras ou de caridades para fazer.

Humor Imprevisível. Ninguém nunca sabe o que esperar de uma bagienique. A mesma criatura pode ajudar viajantes em um dia, melecar as mesmas pessoas com óleo ácido e corrosivo no dia seguinte e, depois oferecer tratamento carinhoso às vítimas de seu próprio comportamento psicótico.

Se a criatura estiver se sentindo bondosa, pode curar animais feridos ou até mesmo aldeões machucados ou adoentados. Nas ocasiões em que uma bagienique visita um povoado, as pessoas doentes e enfermas se aproximam com cuidado enquanto todas as outras se escondem para evitar provocar a ira dela.

Quando uma bagienique sai do banho de mau humor, fica delirante e vai atrás de animais ou humanoides para espirrar seu óleo. Se uma vítima tiver os pontos de vida reduzidos a 0, a bagienique mal-humorada aplica um óleo curativo para estabilizá-la, mas sempre resmungando.

Óleos Ácidos. Os óleos escuros de uma bagienique morta devem ser coletados em até uma hora após a morte dela. A criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Sabedoria CD 15 (Medicina) para coletar um frasco de ácido, e consegue dois frascos se o resultado for 20 ou mais.

Uma bagienique pode usar suas substâncias químicas tanto para curar quanto para machucar, mas alquimistas e curandeiros jamais descobriram como reproduzir seus efeitos curativos. Fora o efeito ácido, as secreções perdem toda a potência alguns momentos após serem removidas de uma bagienique.

Uma bagienique pesa cerca de 113 kg, e mais 9 a 23 kg de lama e gosma.

Bagienique

Aberração Média, caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 75 (10d8 + 30)
Deslocamento 9 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	9 (−1)	16 (+3)	11 (+0)

Perícias Percepção +5
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15
Idiomas Comum
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Óleo Curativo. Uma bagienique pode estabilizar automaticamente uma criatura que está morrendo usando uma ação para espalhar um pouco de secreção oleosa na pele da criatura agonizante. A aplicação em uma criatura já estável ou que tenha 1 ou mais pontos de vida atua como uma *poção de cura*, restaurando 2d4 + 2 pontos de vida. De forma alternativa, a secreção da bagienique pode ter o efeito de uma magia de *restauração menor*. Porém, qualquer criatura que estiver recebendo o óleo curativo de uma bagienique deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13, ou sofre lentidão por 1 minuto.

Ações

Ataques Múltiplos. A bagienique faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (4d6 + 4) cortante.

Jato Ácido. *Arma de Combate à Distância:* +6 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d10 + 3) ácido. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou fica caído por causa do óleo escorregadio que cobre uma área quadrada de 1,5 metro de lado. Uma criatura que entrar nessa área suja de óleo ou que terminar o próprio turno dentro dela também deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza para evitar ficar caída. Uma criatura precisa fazer apenas uma salvaguarda por área quadrada de 1,5 metro por turno, mesmo que entre e termine o próprio turno nessa área. O efeito escorregadio dura 3 rodadas.

BARÁTEO

Essa criatura é humanoide, mas se assemelha a uma barata de forma perturbadora. As pernas são curtas demais, os braços são excessivamente longos, a pele é oleosa e as costas são cobertas por uma carapaça. Completando essas características, ela possui um rosto humano deformado.

Combinando as piores qualidades dos humanos com as piores qualidades das baratas, essas criaturas ágeis têm um talento para a furtividade e para lutar de forma traiçoeira. Conhecidos também como salteadores, os baráteos são uma raça humanoide muito desagradável — curiosos e ambiciosos, imundos e mal-educados —, e a maior parte das outras raças os rejeita.

Combatentes Desonestos. Baráteos são assustadiços e amedrontáveis, mas não são covardes. Na realidade, são práticos em relação às próprias fraquezas. Entendem que a sobrevivência muitas vezes depende da habilidade de permanecer invisível e fora de alcance. A maior parte dos baráteos prefere lutar apenas quando a vitória parece garantida. Eles também têm uma reputação merecida de serem desonestos. Baráteos são adeptos de táticas dissimuladas de esquiva e de luta baseadas em ataques relâmpago. Jogar baixo e sujo é sua ferramenta mais útil.

Profundamente Paranoicos. Como vêm sendo caçados e perseguidos há muito tempo, baráteos são naturalmente desconfiados, e demoram a confiar em outros seres. Essa paranoia bem enraizada infecta a raça — e, para a surpresa de ninguém, acaba sendo justificada.

Carapaça Fundida. Baráteos têm antenas proeminentes em forma de chicote, uma carapaça que cobre a maior parte das costas e pequenos espinhos nas pernas e nos braços. As pernas são curtas e notavelmente curvadas. Ter cabelos é incomum entre os baráteos, mas, quando presentes, eles são sempre pretos e oleosos, colados em seus crânios.

A coloração dos baráteos varia entre tons de castanho, amarelo, marrom-escuro e preto. Independente da cor, a pele grossa e resistente é brilhosa e tem aparência levemente oleosa, embora seja seca. Baráteos têm um esqueleto interno, e não um exoesqueleto como os insetos verdadeiros.

BARÁTEO ESCARAMUÇADOR

Humanoide Pequeno (baráteo), caótico e neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (–1)	8 (–1)

Salvaguardas Des +4, Con +2

Perícias Acrobacia +4, Furtividade +6

Sentidos sismiconsciência 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Resistente. O baráteo escaramuçador tem vantagem em salvaguardas de Constituição.

Desagradável. O escaramuçador tem desvantagem em testes de Atuação e Persuasão quando estiver interagindo com não baráteos.

AÇÕES

Espada Curta. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante.

Dardo. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 6/18 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) perfurante.

LORDE BARÁTEO

Humanoide Pequeno (baráteo), caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 63 (14d6 + 14)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Salvaguardas Des +5, Con +3

Perícias Acrobacia +5, Furtividade +7

Sentidos sismiconsciência 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Resistente. O lorde baráteo tem vantagem em salvaguardas de Constituição.

Desagradável. O lorde baráteo tem desvantagem em testes de Atuação e Persuasão quando estiver interagindo com não baráteos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O lorde baráteo faz dois ataques corpo a corpo ou atira dois dardos.

Espada Curta Imunda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante mais 7 (2d6) venenoso.

Dardo Imundo. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 6/18 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) perfurante mais 7 (2d6) venenoso.

Barbeiro Sanguinário (Siabhra)

Uma criatura pálida e magra que veste um avental de couro e longas luvas negras enquanto sorri, mergulhada na escuridão. A boca repleta de dentes afiados e a terrível navalha em sua mão são sinais claros para que seus inimigos apressem o passo.

Barbeiros sanguinários são sádicos feéricos da corte unseelie, que se movem pelas sombras para executar seus planos sangrentos e malignos. O "barbeiro" é por causa das terríveis navalhas, e o "sanguinário" vem da propensão a rasgar as goelas das vítimas. Esses feéricos traiçoeiros podem ser encontrados espreitando nas sombras e em lugares obscuros, como becos afastados e cemitérios abandonados e imersos em sombras.

Executores Feéricos. Barbeiros sanguinários, conhecidos entre as cortes feéricas como siabhras (pronuncia-se sheúvras), são criaturas desequilibradas. São enviados para punir aqueles que ofenderam damas e lordes feéricos, e sua crueldade e esperteza são usadas para deixar mensagens usando sangue e carne. Na melhor das hipóteses, deixam cicatrizes naqueles que falam mal dos feéricos; aqueles que machucam ou assassinam feéricos geralmente acabam sangrando lentamente. Algumas dessas mortes são públicas — embora, em alguns casos, a vítima seja encantada para permanecer invisível enquanto o siabhra faz seu trabalho sangrento.

Lutadores Escorregadios. Um barbeiro sanguinário frequentemente usa sua habilidade de andar pelas sombras para roubar uma arma e usá-la com um efeito devastador em seu antigo dono. Qualquer criatura agarrada por um barbeiro sanguinário pode ser alvo das táticas sinistras e sujas da criatura — eles adoram o combate corpo a corpo.

Assassinos e Emissários. Barbeiros sanguinários constantemente confraternizam com megeras e perambulam por locais nos quais as terríveis idosas não podem ir, servindo como emissários e assassinos. Alguns sábios especulam que os barbeiros sanguinários são os enviados da Rainha da Noite e da Magia ou da Rainha das Bruxas. Informações sobre os siabhras são escassas; a maior parte dos aventureiros que os encontra não vive para contar a história — nem sequer para ver o barbeiro lambendo o sangue da navalha.

BARBEIRO SANGUINÁRIO

Feérico Pequeno, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura de couro)

Pontos de Vida 28 (8d6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	10 (+0)

Perícias Atletismo +3, Furtividade +6

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata ou de ferro frio

Imunidades à Condição amedrontado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Goblin, Silvestre, Umbralês

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Retalhador Corpo a Corpo. O barbeiro sanguinário tem vantagem em jogadas de ataque contra qualquer criatura no mesmo espaço que ele.

Extremamente Rápido. O barbeiro sanguinário pode usar duas ações bônus no turno dele em vez de uma só. Cada ação bônus deve ser diferente; ele não pode usar uma mesma ação bônus duas vezes no mesmo turno.

Invasivo. O barbeiro sanguinário pode entrar, mover-se ou permanecer no espaço de uma criatura hostil, independente do tamanho dessa criatura, sem sofrer penalidades.

Escapada Ágil. Como uma ação bônus, o barbeiro sanguinário pode realizar uma ação de Desengajar ou de Esconder-se em cada um de seus turnos.

Larápio. Como uma ação bônus, o barbeiro sanguinário pode realizar uma ação de Usar um Objeto ou fazer um teste de Destreza (Prestidigitação).

Passo da Sombra. Como uma ação bônus, o barbeiro sanguinário pode se teleportar magicamente de uma área de meia-luz ou escuridão que esteja ocupando para outra área de meia-luz ou escuridão a até 25 metros e que ele possa ver. Ele leva junto quaisquer equipamentos que esteja usando ou carregando. Nesse caso, o barbeiro tem vantagem no primeiro ataque corpo a corpo que fizer antes do fim do turno.

Ações

Ataques Múltiplos. O barbeiro sanguinário faz dois ataques com a navalha.

Navalha. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d4 + 4) cortante.

Corte Imundo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura agarrada, incapacitada ou contida pelo barbeiro sanguinário. *Dano:* 6 (1d4 + 4) cortante mais 7 (2d6) necrótico. A criatura e todos os aliados que assistam a esse ataque devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ficam amedrontados pelo barbeiro sanguinário por 1d4 rodadas.

Barrete Vermelho

À primeira vista, essa criatura grisalha e desgastada pelo tempo parece um velho amargo com uma barba desalinhada. Carrega uma grande lança longa e usa botinas pesadas, reforçadas com ferro, e é difícil não notar o chapéu encharcado de sangue que traz enfiado na cabeça. Ele sorri com enormes dentes amarelos.

Barretes Encharcados de Sangue. Barretes vermelhos são criaturas extremamente perigosas, que vestem a marca da crueldade e do mal que causam de forma muito literal. Os barretes dos quais tiram o nome definem sua existência, e devem ser constantemente reavivados com sangue fresco.

Compelidos a Matar. Barretes vermelhos não são cruéis e assassinos porque querem, mas sim porque precisam. Um barrete vermelho deve banhar seu barrete no sangue fresco de humanoides para se sustentar. Se não fizer isso a cada três dias, a criatura vai murchando e morre rapidamente. Um barrete vermelho cujo chapéu está quase seco é uma força da natureza desesperada e violenta que prefere morrer em batalha em vez de definhar.

Bandidos e Mercenários. A maior parte dos barretes vermelhos mais velhos faz parte de bandos de saqueadores, ou então vivem com sua bandidagem constante.

BARRETE VERMELHO

Feérico Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (14d8 + 42)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	8 (–1)

Salvaguardas Con +6

Perícias Atletismo +8, Intimidação +5

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Silvestre, Subcomum

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Botas Barulhentas. O barrete vermelho tem desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Barrete Vermelho. A cada três dias, o barrete vermelho deve encharcar seu chapéu no sangue de humanoides mortos há menos de uma hora. Caso ele passe mais de 72 horas sem fazê-lo, o sangue no barrete seca e o barrete vermelho ganha um nível de exaustão a cada 24 horas. Enquanto o gorro estiver seco, o barrete vermelho não pode remover a exaustão de maneira nenhuma. Todos os níveis de exaustão são removidos imediatamente quando o barrete vermelho encharca seu chapéu em sangue fresco. Um barrete vermelho que morre como resultado dessa exaustão se desfaz em poeira.

Chute Certeiro. O barrete vermelho pode chutar uma criatura a até 1,5 metro como uma ação bônus. A criatura chutada deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 15 ou fica caída.

Ações

Ataques Múltiplos. O barrete vermelho faz dois ataques com a lança longa e um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) perfurante, e a criatura fica sangrando abundantemente. Uma criatura sangrando deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 no começo do próprio turno ou sofre 10 (3d6) pontos de dano necrótico e continua sangrando. Caso seja bem-sucedida na salvaguarda, a criatura não sofre o dano necrótico e o efeito termina. Criaturas sofrem esse dano uma vez por turno independentemente de quantas vezes sejam mordidas, e uma única salvaguarda bem-sucedida encerra todo o sangramento. Gastar uma ação para tentar ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria (Medicina) CD 15 ou qualquer quantidade de cura mágica também interrompem o sangramento do alvo. Constructos e mortos-vivos são imunes ao sangramento.

Lança Longa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d10 + 5) perfurante.

Behtu

Com o rosto de um mandril e as presas de um grande javali, esses ferozes pigmeus meio-símios e meio-humanos têm sangue de demônio correndo nas veias. Apenas os desesperados ou suicidas viajam até suas ilhas-templo vulcânicas.

Mechuiti, o senhor demônio dos gorilas, do canibalismo e da tortura, combina a crueldade de um demônio com a esperteza de um humano e a ferocidade de um gorila. Ele imbui essas mesmas qualidades em seu povo, os behtu (pronúncia: "beitu"), cujos indivíduos carregam seu culto de ilha em ilha.

Construtores de Templos. Os behtus erguem santuários para Mechuite onde quer que estejam. Alguns são cuidados e mantêm-se prósperos, enquanto outros caem em decadência e são dominados pela selva.

Bebedores de Ícor. Em seus templos vulcânicos, ídolos representando Mechuiti choram seu sangue demoníaco e icoroso, usado pelos behtus para criar infusões que garantem a eles força e velocidade. Os behtus também usam tais infusões para marcar a pele com tatuagens demoníacas que concedem a eles proteção e poderes infernais.

Montarias Escamosas. Os behtus criam iguanas demoníacas que servem como montarias de guerra (podem ser tratadas como lagartos gigantes). Os mais poderosos feiticeiros e druidas behtu são conhecidos por usarem grandes dracos carmesins e pequenos dragões das chamas como montarias pessoais.

BEHTU

Humanoide Pequeno, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (gibão de peles)

Pontos de Vida 52 (8d6 + 24)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	7 (–2)

Salvaguardas Des +5

Perícias Atletismo +5, Furtividade +5

Resistências a Dano elétrico, gélido, ígneo

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Behtu, Comum, Infernal

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Infusões Icorosas. Grupos de guerra behtu carregam 1d6 frascos de infusões icorosas. Eles geralmente ingerem uma infusão antes de uma emboscada. Pelas próximas 2d6 rodadas, os behtus ganham um bônus de +4 nos valores de Força e Constituição e quadruplicam o deslocamento base (incluindo o deslocamento em escalada). Behtus também sofrem uma penalidade de –4 nos valores de Inteligência e Sabedoria enquanto durar o efeito da infusão. Uma criatura que não seja um behtu e que beba uma infusão fica envenenada e sofre 10 (3d6) pontos de dano venenoso; se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 contra veneno, sofre metade desse dano e não fica envenenada.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Lança Curta. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante.

Sopro de Fogo (Recarga 6). O behtu exala fogo em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área sofre 21 (5d8) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13.

Beldade Abominável

É uma humanoide de outro mundo, de beleza tão indescritível que causa dor aos olhos de qualquer ser que a encare.

Beleza que Destrói. Uma beldade abominável é tão perfeita que seu olhar é capaz de cegar, sua voz é tão melodiosa que ouvido algum pode suportar, e seu toque é tão provocador que queima como fogo. Durante a adolescência, essa criatura feérica assume feições que correspondem aos ideais superficiais da população humanoide mais próxima: elegância e pernas longas quando está perto de elfos, uma estatura robusta e cabelos lustrosos quando está perto de anões, uma pele impecável ou cor de esmeralda quando está perto de goblins.

Invejosas e Cruéis. Beldades abomináveis são tão absorvidas pelo desejo de serem as criaturas mais belas da região que quase sempre se tornam invejosas e paranoicas sobre rivais em potencial. Como uma beldade abominável não suporta competição, ela vai tentar matar qualquer ser cuja beleza se compare à dela.

Machos da Espécie. Beldades abomináveis machos são raros, mas são ainda mais invejosos em sua fúria.

BELDADE ABOMINÁVEL

Feérico Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 187 (22d8 + 88)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	26 (+8)

Salvaguardas Des +8, Con +8, Car +12

Perícias Atuação +12, Enganação +12, Percepção +7, Persuasão +12

Imunidades a Dano ígneo

Sentidos Percepção passiva 17

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

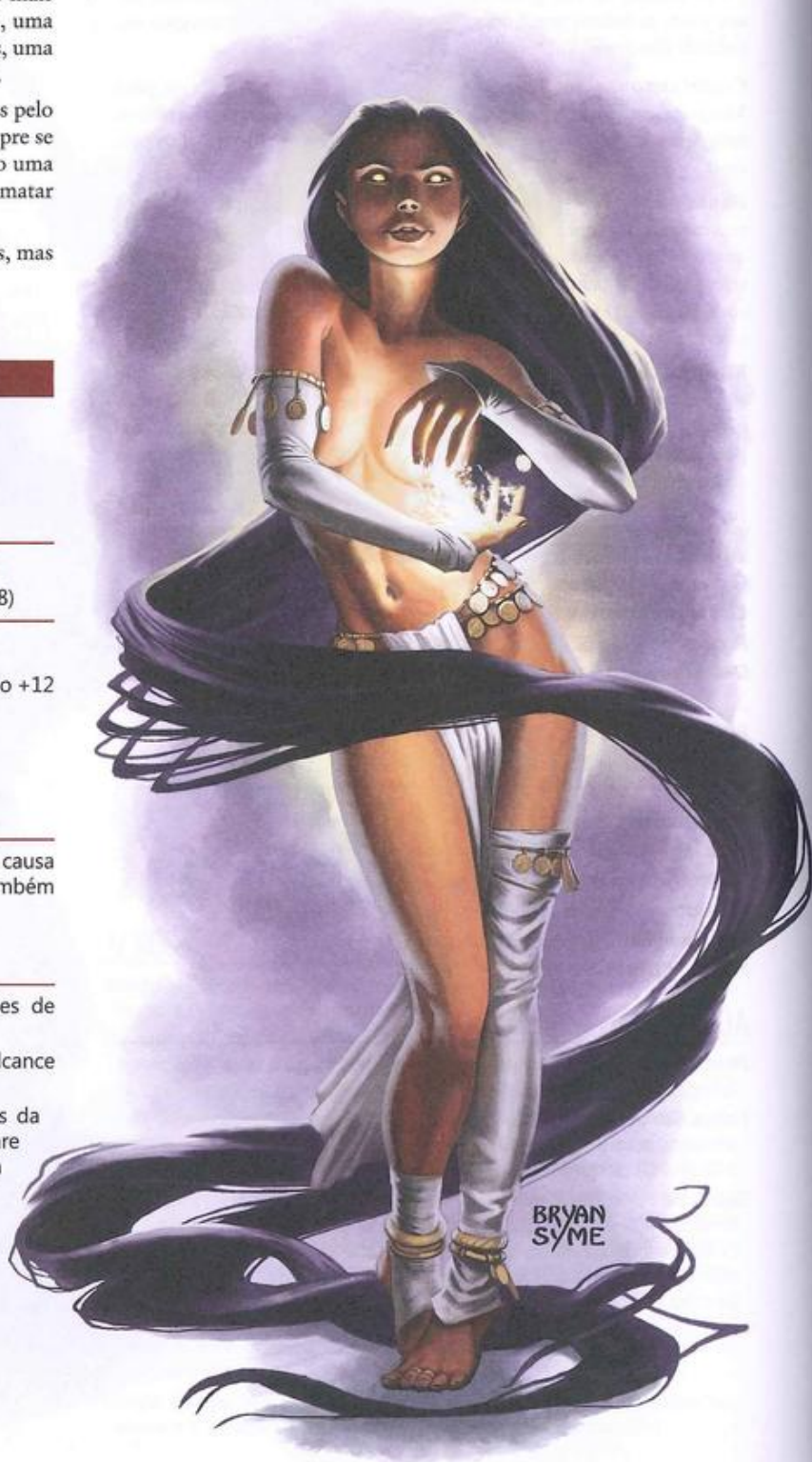
Toque Ardente. O ataque de pancada da beldade abominável causa 28 (8d6) pontos de dano ígneo. Uma criatura que a tocar também sofre 28 (8d6) pontos de dano ígneo.

Ações

Ataques Múltiplos. A beldade abominável faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) mais 28 (8d6) ígneo.

Olhar Cegante (Recarga 5–6). Uma criatura a até 9 metros da beldade abominável, que seja alvo desse ataque e que encare o olhar cegante da beldade, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 17 ou fica cega. Se for bem-sucedida, a criatura alvo fica permanentemente imune ao olhar cegante da beldade abominável em questão.

Voz Ensurdecedora (Recarga 5–6). A voz de uma beldade abominável é encantadora, mas qualquer criatura a até 27 metros e que seja capaz de ouvir um ataque de voz ensurdecedora deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou fica permanentemente surda.

Beli

Essas pequenas fadas do inverno são perversas e mortais. Com a pele pálida e as asas translúcidas, elas se misturam perfeitamente ao ambiente nevado; só os olhos negros como contas se destacam contra a neve e o gelo.

Essas malévolas sprites do gelo são uma praga que assola os povos das regiões de clima nevado, emboscando presas descuidadas com ataques de flechas gélidas e poderes congelantes parecidos com magias.

Servas do Vento Nortenho. Conhecidas como "patzinaki" em alguns dialetos do idioma Anão, as belis são as servas dos deuses do inverno, e veneram o vento nortenho na forma de Bórea ou de outros deuses de aparência mais sombria. Frequentemente, aliam-se aos fraughashares.

Penetras de Banquetes. Belis adoram perturbar banquetes e destruir os bolos festivos — as menos mortais de suas travessuras maléficas.

Medo de Druidas. Elas têm um medo irracional de druidas nortenhos e de seus companheiros ursos polares.

BELI

Feérico Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (10d6 + 10)
Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	14 (+2)

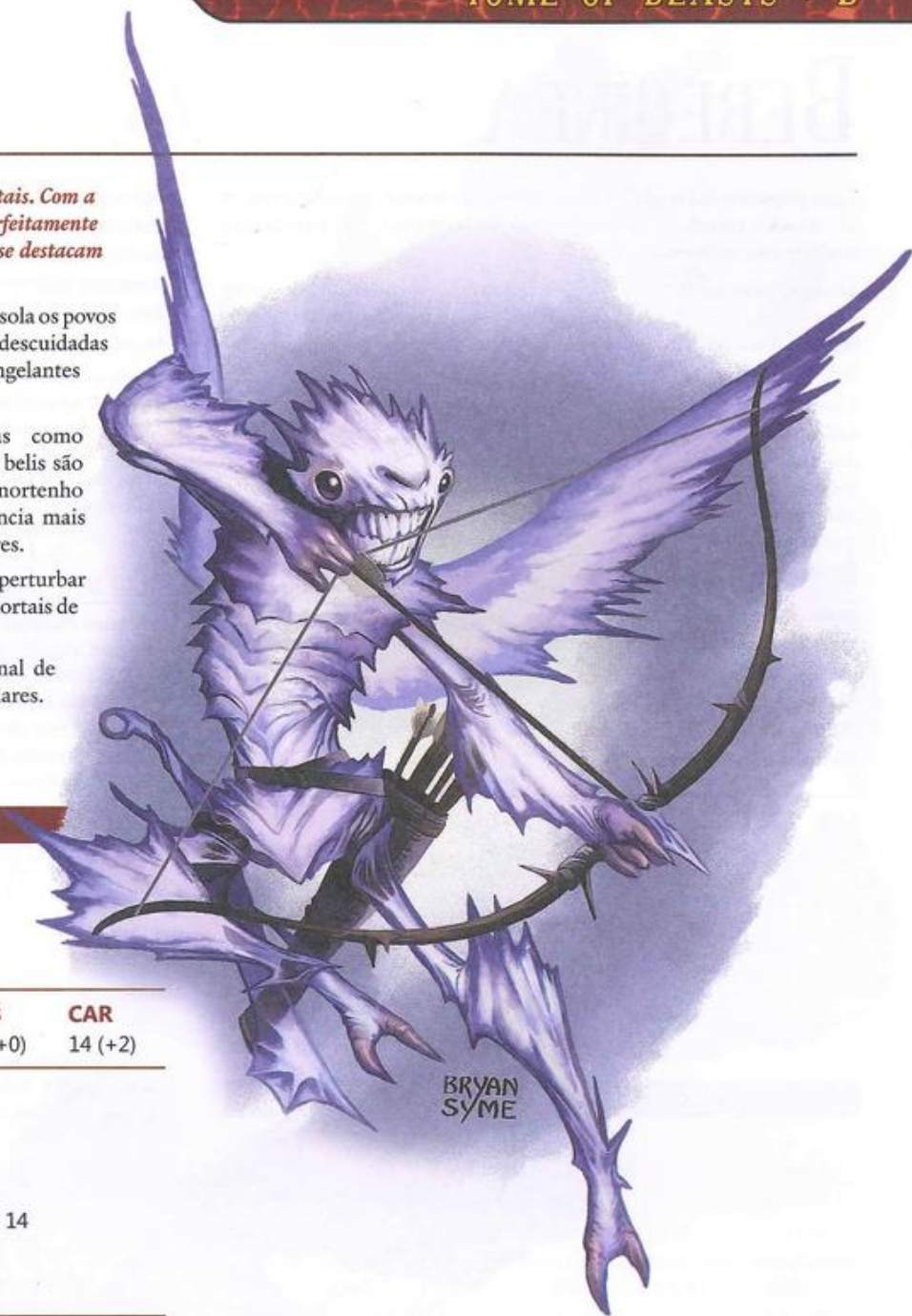
Salvaguardas Des +5
Perícias Furtividade +5, Percepção +4
Imunidades a Dano gélido
Vulnerabilidades a Dano ígneo
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Anão, Comum, Gigante
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Caçadoras Árticas. Belis têm vantagem em testes de Destreza (Furtividade) e Sabedoria (Percepção) realizados em ambientes naturais gélidos.

Regeneração Gélida. Enquanto a temperatura estiver abaixo de zero, a beli recupera 3 pontos de vida no começo do próprio turno. Se a beli sofrer dano ígneo, essa característica não funciona no começo do próximo turno dela. A beli morre apenas se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Sobrevoo. A beli não provoca um ataque de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração da beli é Carisma (CD 12 para evitar magia, +4 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *invisibilidade*
3/Dia: *toque necrótico*

AÇÕES

Adaga de Gelo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante mais 2 (1d4) gélido.

Arco Curto Gélido. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante mais 2 (1d4) gélido, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou ganha dois níveis de exaustão por causa do toque gélido da flecha. Se a salvaguarda for bem-sucedida, o alvo também fica imune aos futuros efeitos de exaustão das flechas da beli por 24 horas (mas quaisquer níveis de exaustão adquiridos antes permanecem em efeito). Uma criatura que ganha um sexto nível de exaustão não morre automaticamente, mas tem seus pontos de vida reduzidos a 0 e deve fazer salvaguardas contra morte normalmente. A exaustão perdura até que o alvo se recupere totalmente do dano gélido.

Beregínea

Essas pequenas fadas aladas parecem feitas de bruma cinzenta, e podem se esconder completamente nos focos de nevoeiro e nas nuvens que ocultam seus misteriosos covis.

Dançarinas da Bruma. Essas fadas maléficas e astutas (cujo nome significa "dançarinas da bruma", em Élfico Antigo) vencem suas vítimas infiltrando-se em seus pulmões e as sufocando com a essência imunda das beregíneas.

Espíritos da Montanha. Elas são comumente encontradas nas cadeias de montanhas mais altas, frequentemente acima da linha das árvores, mas é possível deparar-se com elas em qualquer região montanhosa envolta pela bruma ou pelo nevoeiro. Criaturas que pastoreiam ovelhas ou cabras costumam deixar porções de leite ou queijo para aplacar a fúria delas; tais oferendas são certamente bem-vindas durante a temporada primaveril de cria das ovelhas.

Beregínea

Feérico Minúsculo, neutro e mau

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 70 (20d4 + 20)

Deslocamento 6 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)

Salvaguardas Des +7

Perícias Furtividade +9, Percepção +5

Imunidades a Dano contundente

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Sufocar. Quando as beregíneas agarram um adversário, elas enfiam um tentáculo semissólido de gás pela garganta do alvo como uma ação bônus. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 14 ou fica imediatamente sem fôlego e começa a sufocar. O sufocamento acaba se o agarramento for interrompido ou se a beregínea for morta.

Ações

Ataques Múltiplos. A beregínea faz dois ataques com as garras. Se os dois ataques acertarem o mesmo alvo, o oponente fica agarrado (CD 12 para escapar), e a beregínea usa a habilidade de sufocar contra ele como uma ação bônus.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8 + 5) cortante.

Besouro da Carniça

Esses besouros têm rédeas douradas e carregam grandes sacas de couro cheias de pedra e guano. Marcham sem cessar; dezenas, até centenas deles, levando terra fresca aos bosques de fungos brancos das grandes florestas. Suas garras deslizam com o mesmo som de cascos de cavalo na pedra, mas suas várias patas garantem que ele nunca caia. O ar ao redor desses besouros machuca as narinas com uma névoa ácida.

Animais de Carga e de Guerra. Besouros da carniça são poderosos animais de carga, com mandíbulas fortes e habilidades de escalada e escavação. Com costas largas, patas ásperas e cheias de espinhos e uma cabeça estreita, o besouro da carniça é grande demais para que seja confortável montá-lo, mas ele dá uma excelente plataforma para balistas e howdahs. O grosso exoesqueleto varia de castanho-claro, bronze e preto até brilhantes tons de azul-esverdeado, roxo com verde e o muito valorizado amarelo-alaranjado.

Os maiores besouros da carniça soltam um sibilo característico quando têm seus espiráculos estressados; esse ruído cria um zumbido quando vários besouros correm ou dão investidas no campo de batalha. Besouros de guerra geralmente são protegidos com placas de metal ou têm armaduras de quitina fundidas ao exoesqueleto, aumentando a armadura natural deles em +2 e reduzindo seu deslocamento em 6 metros.

Devoram Fungos e Carniça. Na natureza, besouros da carniça raramente andam em bandos maiores do que um par e uma ninhada pequena. As variedades domésticas viajam em bandos de 20 a 40 espécimes para se alimentar em florestas fúngicas, vasculhar campos de batalha, devorar líquens em cavernas e explorar esgotos. As caravanas maiores de besouros sempre são hostis.

Quando chega a temporada de reprodução, besouros da carniça deleitam-se com cadáveres de grandes animais. Eles geralmente são encontrados em simbiose com miconídeos-cicuta, darakhuls e espécies relacionadas. Muitas espécies do mundo subterrâneo consideram o besouro da carniça comestível, e usam seus exoesqueletos para construir escudos e armaduras (embora a quitina seja frágil demais para produzir armas).

Vermes púrpura são os maiores predadores deles. Os vermes engolem caravanas inteiras quando as descobrem.

Domesticados pelos Carniçais. Quando domesticados pelos darakhuls, os besouros da carniça têm uma vida mais complexa. Começam como simples animais de bando, onde os mais fortes são treinados como besouros de guerra. Besouros de guerra frequentemente carregam balistas e arpões equipados com linhas para uso contra adversários voadores.

Mais velhos, os besouros são usados como escavadores, abrindo túneis com o ácido que produzem. Depois que morrem, seus exoesqueletos são usados como veículos animados para batedores (carniçais se escondem dentro da casca para explorar território hostil) ou como plataformas para arqueiros e conjuradores.

Besouro da Carniça

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (15d10 + 45)
Deslocamento 9 m, escalada 3 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	1 (–5)	13 (+1)	10 (+0)

Imunidades à Condição paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas —
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O besouro faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d12 + 4) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) cortante.

Jato Ácido (Recarga 5–6). O besouro da carniça cospe um jato de ácido com 9 m de comprimento e 1,5 m de largura. Cada criatura ao alcance do jato sofre 32 (5d12) pontos de dano ácido, ou metade desse dano se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13.

Besouro Mecânico

Metal reluzente e engrenagens que rangem são os componentes desse inseto mecânico que tem o tamanho de um gato doméstico.

Familiares Feitos de Joias. Forjados por joalheiros talentosos e vendidos para magos-de-engrenagem e aristocratas, besouros mecânicos são familiares muito valorizados. Embora sejam normalmente criados na forma de besouros de metal, sua aparência pode variar muito. Alguns parecem joaninhas incandescentes, enquanto outros possuem chifres afiados como lâminas que lembram os dos mortais lucanos. Outros são construídos na forma de besouros pretos com antenas preênseis, e até mesmo criaturas parecidas com carunchos já foram avistadas.

Voadores Barulhentos. Nos desertos do sul, padrões de escaravelhos são particulamente apreciados. Sempre que se movem, as criaturas emitem um zumbido rítmico e audível, especialmente quando estão decolando. Quando estão voando, eles criam uma cacofonia perturbadora de estalidos e zumbidos.

Temporizadores Escondidos. Os magos-de-engrenagem mais talentosos geralmente criam besouros mecânicos com temporizadores escondidos, que silenciosamente marcam o tempo por anos ou até décadas. Quando esse mecanismo perfeitamente ajustado termina sua contagem, ele aciona automaticamente uma metamorfose mecânica dentro do besouro, fazendo-o se transformar e brotar na forma de uma criatura mecânica totalmente diferente — uma surpresa maravilhosa, conhecida apenas pela pessoa que criou aquele ser muito tempo antes.

Natureza de Constructo. Um besouro mecânico não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Besouro Mecânico

Constructo Minúsculo, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 15 (6d4)

Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	16 (+3)	10 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	7 (−2)

Salvaguardas Des +5

Perícias Furtividade +5

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas entende Comum; telepatia 30 m (apenas com o criador)

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Forma Imutável. O besouro mecânico é imune a qualquer magia ou efeito altere sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante mais 5 (2d4) venenoso, ou metade desse dano venenoso caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 10.

Besta do Cais

A besta do cais é uma caçadora noturna sem pelos, feia e normalmente encharcada, que gosta de roubar tanto de pescadores quanto de joalheiros.

Matilhas Aquáticas. As bestas do cais têm patas grandes com membranas interdigitais e bocas exageradas. Como são adeptos da captura de peixes, fazem seus covis perto das margens de oceanos, lagos e rios, e geralmente andam em grupos familiares de três membros ou mais.

Larápios Competitivos. Quem já foi mordido por uma besta do cais teme, com razão, seus dentes afiados, mas a maior parte dos moradores das comunidades costeiras odeia o animal por sua propensão a roubar. O covil de uma besta do cais está sempre repleto de quinquilharias de metal.

BESTA DO CAIS

Fera Minúscula, sem alinhamento

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 6 (4d4 – 4)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (–3)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias Percepção +3, Prestidigitação +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 10 para escapar). Até o fim do agarramento, a besta do cais não pode usar sua mordida em outro alvo. Enquanto o alvo estiver agarrado, o ataque de mordida do besta do cais acerta automaticamente.

Larápio. Uma besta do cais que tenha um oponente agarrado no começo do próprio turno pode fazer um teste de Destreza (Prestidigitação) como uma ação bônus. A CD desse teste é igual a 10 mais o modificador de Destreza do alvo agarrado. Caso seja bem-sucedida no teste, a besta do cais rouba algum objeto metálico pequeno da criatura. O roubo passa despercebido se o resultado do teste for igual ou maior que a Percepção passiva do alvo. A besta do cais foge com seu tesouro.

Fúria de Bestas do Cais

Uma fúria de bestas do cais — uma massa ondulante de carne e dentes iluminada pelo luar — é uma visão horrenda de se ter.

Turba Sedenta de Sangue. Essas massas de corpos sem pelos se arrastam pela costa iluminada ao luar, e são frequentemente confundidas com shoggoths e outras criaturas muito maiores. Seus guinchos são sufocados pelos gritos dos pescadores azarados que cruzam seu caminho.

Fúrias nas Praias. Periodicamente, bestas do cais se reúnem em grande número, fazendo arrastões ao longo de quilômetros da costa antes de voltar aos seus covis. A razão pela qual se agrupam dessa forma é desconhecida, mas a maior parte dos moradores locais evita a costa nessas noites.

FÚRIA DE BESTAS DO CAIS

Fúria Grande de feras Minúsculas, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 63 (14d10 – 14)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3, Prestidigitação +5

Resistências a Dano contundente, cortante, perfurante

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, contido, enfeitiçado, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Fúria. A fúria pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços grandes o suficiente para permitir a passagem de uma besta do cais Minúscula. A fúria não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Mordidas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria. *Dano:* 21 (6d6) perfurante, ou 10 (3d6) perfurante caso a fúria tenha metade dos seus pontos de vida ou menos.

Mordida Travada. Quando uma criatura deixa o espaço de uma fúria de bestas do cais, 1d3 deles permanecem agarrados a ela (CD 10 para escapar). Cada besta do cais inflige 5 (1d4 + 3) perfurante no começo de cada turno da criatura até que ela escape do agarramento.

Larápio. Uma fúria de bestas do cais faz 1d6 testes de Destreza (Prestidigitação) a cada rodada contra toda criatura no espaço da fúria. A CD desse teste é igual a 10 mais o modificador de Destreza da criatura alvo. Para cada teste bem-sucedido, as bestas do cais roubam algum objeto metálico pequeno do alvo. O roubo passa despercebido se o resultado do teste for igual ou maior que a Percepção passiva do alvo.

Besta Sombria

Uma besta sombria é uma massa feita de sombras e névoas, e que pode parecer inofensiva à primeira vista — exceto pelas mãos cheias de garras e pelo brilho nos dentes afiados.

Invocadas do Vazio. Acredita-se que bestas sombrias são o resultado de feéricos das sombras que se envolveram com a magia do Vazio. São quase disformes e amplamente incorpóreas; caso necessário, porém, podem escolher assumir uma forma levemente semelhantes ao corpo que tinham antes.

Odeiam o Passado. As motivações dessas criaturas são desconhecidas. Odeiam a luz e tudo o que as faça lembrar sobre suas existências anteriores. Além disso, pouco se entende a respeito delas.

Mensagens Enigmáticas. Bestas sombrias são raramente encontradas em grupos — mas, quando isso acontece, não parecem ter dificuldade ou relutância para se organizar e lutar. Existem boatos de que elas transmitem mensagens enigmáticas ou ameaçadoras, mas falar é uma ação difícil para elas. Às vezes, realizam rituais arcanos com a ajuda de humanoides malignos, usando materiais obscuros. Nesses rituais, sacrificam energias mágicas e sangue vital, assim como lágrimas de inocentes e almas de condenados.

Besta Sombria

Feérico Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 135 (18d8 + 54)
Deslocamento 0 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	20 (+5)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Salvaguardas Des +7, Con +6
Perícias Furtividade +8
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Élfico, Umbralês
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Movimento Incorpóreo. A besta sombria pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Ela sofre 5 (1d10) pontos de dano energético se terminar o próprio turno dentro de um objeto sólido.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da besta sombria é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia cada: *medo, telecinese*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, a besta sombria tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Ações

Ataques Múltiplos. A besta sombria faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) cortante.

Empurrão de Sombras (Recarga 5–6). A besta sombria ataca o oponente com uma corrente de sombras animadas em um cone de 4,5 metros. Cada criatura na área do efeito deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 15 ou é empurrada 3 metros para trás e fica caída.

Besta Vítrea

A besta vítrea, assim chamada por alguns ribeirinhos por causa do seu método de caça, é uma caçadora furtiva que tem um corpo quase transparente. Geralmente ataca do leito d'água, seja estagnada ou fluente. A transparência da criatura, combinada com o jato de lodo e o ferrão venenoso que usa para atacar, faz dela uma caçadora muito efetiva.

Anatomia Estranha. O corpo de uma besta vítrea é similar ao de uma centopeia, mas com apenas quatro membros grandes e uma cabeça mais distinta. As patas da frente são usadas para atacar, porém desgastam-se rápido, e a besta vítrea é obrigada a usar o poderoso ataque de bote com cautela.

Depois que a besta vítrea agarra a presa, ela se enrola como uma cobra constritora ao redor da vítima. Porém, ao contrário da serpente, que usa seus poderosos músculos para esmagar e sufocar a vítima, a besta vítrea quer apenas encostar a presa a seu ventre. O ventre de uma besta vítrea tem centenas de ferrões que injetam uma virulenta toxina neurológica.

Transparência. A transparência de uma besta vítrea não é absoluta. O trato digestivo dela geralmente é visível, especialmente algumas horas após uma refeição. A criatura às vezes usa sua visibilidade limitada como isca, fingindo que é uma cobra ou uma enguia serpenteante. Ela fica mais vulnerável logo depois de comer, quando fica letárgica; se for encontrada em seu covil pouco tempo após uma refeição, o DM pode dar desvantagem na iniciativa da besta vítrea.

Forma Larval. O avistamento de variantes subterrâneas — incluindo algumas com bioluminescência — em algumas cavernas já foi reportado. Acredita-se que a besta vítrea possa ser a forma larval de uma criatura maior, mas essa criatura ainda é desconhecida.

Besta Vítrea

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (7d10 + 7)

Deslocamento 9 m, natação 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Perícias Furtividade +4, Percepção +2

Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 12

Idiomas —

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Anfíbio. A besta vítrea pode respirar no ar e na água.

Bote. Se a besta vítrea saltar por pelo menos 3 metros na direção de uma criatura e atingi-la com as garras no mesmo turno, ela pode imediatamente usar constrição no alvo como uma ação bônus.

Transparência. A besta vítrea tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) enquanto estiver debaixo d'água ou na meia-luz.

Salto Parado. A besta vítrea pode dar um salto longo de até 4,5 metros partindo da água ou de até 3 metros partindo da terra, com ou sem uma corrida inicial.

Ações

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (2d4 + 2) cortante, e o alvo fica agarrado (CD 12 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e a besta vítrea não pode atacar outro alvo.

Constrição. Uma criatura já agarrada pela besta vítrea sofre 7 (2d4 + 2) contundente mais 7 (2d6) venenoso, ou metade do dano venenoso caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 11.

Reações

Nuvem de Lodo (Recarga após um Descanso Curto ou Longo). Depois de sofrer dano enquanto está na água, a besta vítrea pode remexer a superfície abaixo d'água para espalhar uma nuvem de logo de 3 metros de raio ao redor de si mesma. A área dentro da esfera fica totalmente obscurecida por 1 minuto (10 rodadas) se estiver em água parada ou por 5 (2d4) rodadas se existir correnteza. Depois de agitar o lodo, a besta vítrea pode se mover com seu deslocamento.

Bispo Vermiculado

Esse humanoide usa um manto para esconder sua palidez cadavérica e seus cabelos cinzentos e sem vida. Vermes finos e longos como braços se retorcem através de feridas em sua pele e em suas órbitas oculares vazias. Ele se move curvado para a frente, com um andar rastejante, nada condizente com sua verdadeira rapidez e agilidade.

Bispos vermiculados são seguidores devotos de Qorgeth, o lorde demônio dos vermes, que eles acreditam ser o servo e precursor de uma obscura deusa dos vermes e da decadência.

Corações Obscuros Cheios de Vermes. No passado, os bispos vermiculados eram sacerdotes ou oficiais sagrados de outros credos, mas tiveram seus corações corrompidos pelo medo e pelo ódio. Após jurarem servir ao verme devorador, Qorgeth substituiu o coração dos seres por aglomerados de vermes enrolados, o que os permitiu continuar com uma falsa vida mesmo no pós-morte.

Caçam os Feridos. Eles frequentam cemitérios, conjurando magias de *detectar o mal* ou de *falar com mortos* para descobrir quem era realmente cruel e traiçoeiro em vida. Também seguem exércitos, visitando campos de batalha logo depois da luta. Fingindo serem enfermeiros ou cirurgiões, selecionam alvos dentre os mortos e moribundos enquanto passam despercebidos. Em ambos os casos, conjuram *animar mortos* para oferecer à deusa verme os esqueletos ou servos zumbis.

Temem a Luz e a Radiância. Bispos vermiculados têm uma fraqueza: são especialmente suscetíveis ao poder cauterizador da magia radiante, e por isso evitam sacerdotes dos deuses do sol ou da luz. À noite, porém, agem como uma doença ambulante, infestando inimigos com vermes parasitas que devoram as vítimas de dentro para fora. A tática favorita deles é conjurar uma magia de *imobilizar pessoa*, atacar com uma infestação de helmintos e então animar os inimigos assassinados, transformando-os em mortos-vivos.

Natureza de Morto-Vivo. Um bispo vermiculado não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Bispo Vermiculado

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 97 (13d8 + 39)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	8 (–1)

Perícias Medicina +6, Religião +3

Resistências a Dano necrótico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Vulnerabilidades a Dano radiante

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas compreende todos os idiomas que conhecia em vida

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do bispo vermiculado é Sabedoria (CD 14 para evitar magia, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *comando, detectar o bem e o mal*

4/Dia: *infligir ferimentos*

2/Dia cada: *cegueira/surdez, imobilizar pessoa*

1/Dia cada: *animar mortos, falar com mortos*

Ações

Ataques Múltiplos. O bispo vermiculado pode fazer dois ataques de infestação de helmintos ou pode conjurar uma magia e fazer um ataque de infestação de helmintos.

Infestação de Helmintos. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (2d6) contundente mais 10 (3d6) necrótico. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14, ou contrai a infestação de helmintos (vermes parasitas). O alvo infestado não pode recuperar pontos de vida, e seus pontos de vida máximos decaem 10 (3d6) pontos a cada 24 horas. Caso a infestação reduza os pontos de vida máximos do alvo a 0, ele morre. A infestação dura até ser removida por qualquer magia que cure doenças.

Blêmio

Esse gigante sem cabeça tem uma grande boca em seu peito, com olhos esbugalhados em ambos os lados dela.

Sempre Famintos. Blêmios são criaturas brutas que apreciam carne humanoide e que veem todos os seres assim classificados como refeições em potencial. Alguns até têm paciência de cuidar de grupos de humanos, goblins ou pequeninos como rebanhos, abatendo-os para a sua refeição depois de engordá-los até alcançarem suculência máxima.

Canibais. A fome grotesca dos blêmios é tão grande que eles não estão isentos de comer seus semelhantes; abatem e consomem os espécimes mais fracos da própria raça quando há escassez de outros alimentos. O hábito mais horrível desses monstros é que eles raramente esperam que sua presa morra, ou mesmo que uma batalha seja concluída, antes de começar o seu banquete macabro.

Blêmio

Monstruosidade Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 168 (16d10 + 80)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	13 (+1)	20 (+5)	7 (–2)	12 (+1)	5 (–3)

Perícias Intimidação +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Gigante

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Compulsão Carnívora. Quando um blêmio vê uma criatura incapacitada, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 11 ou é compelido a mover-se na direção da criatura e atacá-la.

Ações

Ataques Múltiplos. Os blêmios fazem dois ataques de pancada e um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 19 (4d6 + 5) perfurante. Se o alvo for uma criatura incapacitada de tamanho Médio ou menor, a criatura é engolida. Enquanto estiver engolida, a criatura fica cega e contida, e tem cobertura total contra ataques e outros efeitos fora do blêmio. Além disso, ela sofre 14 (4d6) ácido no começo de cada turno do blêmio. Se o blêmio sofrer 20 pontos de dano ou mais em um único turno causados por uma criatura engolida, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 16 no fim desse turno, ou então vomita a criatura engolida. Ela ficará caída em um espaço a até 1,5 metro do blêmio. O blêmio pode ter apenas um alvo engolido por vez. Se o blêmio morrer, a criatura engolida não fica mais contida. Ela pode escapar do cadáver usando um movimento de 1,5 metro, e não ficará caída.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) contundente. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16 ou fica atordoado até o fim do próximo turno dele.

Pedregulho. *Arma de Combate à Distância:* +8 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 27 (4d10 + 5) contundente. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16 ou fica amedrontada pelo blêmio até o fim do próximo turno dele.

Boloti

Esse pequeno e mal-intencionado espírito das águas parece ser um cruzamento entre um sapo cinzento e um espantalho encharcado, com pequenos tentáculos brotando de todas as suas extremidades. Ele tem nadadeiras aparentemente feitas da mesma substância das águas-vivas, o que permite que dispare pela água em alta velocidade.

Ladrões dos Pântanos. Os bolotis são também conhecidos como "uriska", em Dracônico. São pequenos espíritos que habitam as águas pantanosas e que se gostam de afogar vítimas descuidadas em poças rasas e nascentes para depois roubar dos cadáveres quaisquer objetos brilhantes que encontrarem. Bolotis usam um vórtice mágico para imobilizar suas vítimas e arrastá-las para uma morte úmida. Gostam de manter um estoque de vítimas sob o gelo do inverno ou sob troncos.

Gostam de Aliados. Às vezes, bolotis se aliam a vodyanois, lodaçários e fogos-fátuos para criar emboscadas astutas. Eles ficam felizes em matar uma vítima por vez.

BOLOTI

Feérico Minúsculo, neutro e mau

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 63 (14d4 + 28)

Deslocamento 6 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)

Perícias Furtividade +7, Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Primordial, Silvestre

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Anfíbio. O boloti pode respirar no ar e na água.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do boloti é Inteligência (CD 11 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *caminhar sobre as águas, detectar magia*

3/Dia: *controlar água, criar ou destruir água, invisibilidade, névoa obscurecente, respirar na água, ver o invisível*

1/Dia: *muralha de gelo*

Domínio da Água. O boloti tem vantagem em jogadas de ataque se tanto ele quanto seu adversário estiverem na água. Se o adversário e o boloti estiverem em terra firme, o boloti tem desvantagem em jogadas de ataque.

Ações

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +7 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d4 + 5) perfurante.

Vórtice (1/Dia). Um boloti pode se transformar em um vórtice de água rodopiante e furiosa por até 4 minutos. Essa habilidade pode ser usada apenas se o boloti estiver debaixo d'água, e ele não pode sair da água enquanto estiver na forma de vórtice. Enquanto estiver nessa forma, o boloti pode entrar no espaço de outra criatura permanecer ali. Em sua forma líquida, o boloti ainda sofre dano normal de armas e magia.

Uma criatura que esteja no mesmo espaço de um boloti no começo do turno dela sofre 9 (2d8) pontos de dano contundente, a menos que seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15. Se a criatura for de tamanho Médio ou menor, uma salvaguarda malsucedida também significa que ela fica agarrada (CD 11 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido e incapaz de respirar, a menos que possa respirar na água. Se a salvaguarda for bem-sucedida, o alvo é empurrado por 1,5 metro, ficando fora do espaço do boloti.

Bórea

A geada se incrusta na barba e nos cabelos arrepiados e desgrenhados desse homem esguio e de olhos selvagens. Ele vaga por aí com uma pose arrogante, encarando os seres ao redor com seus olhos azuis e afiados da mesma forma com que uma águia miraria um camundongo. Carrega uma trompa em formato de dragão, uma lança de gelo e um arco longo encantado, que atira raios de puro ar congelado.

Lorde do Vento Nortenho. Conhecido por trazer morte e destruição em massa quando assim deseja, Bórea é um espírito devorador do Norte que frequentemente interfere no mundo mortal. Sua forma física reside em um palácio de cristal azul e mármore branco, que fica no pico mais alto de Thule, e ele se declara lorde de todo o Norte. Bórea não aceita ser desrespeitado e exige tributos anuais em forma de ouro, produtos e cavalos. Tem um ódio profundo e eterno pelos outros três Lordes do Vento.

Facilmente Irritável. Quando desagradado, ele bombardeia seus "súditos" com neve, tempestades de raios e vendavais, ou os enterra em avalanches, soprando sua grande trombeta. Quando está descontente, envia vários servos para atacar uma tribo ou assentamento sem piedade alguma.

Avatar de Bórea

Elemental Médio (metamorfo), caótico e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 168 (16d8 + 96)
Deslocamento 15 m, voo 36 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	22 (+6)	22 (+6)	18 (+4)	19 (+4)	21 (+5)

Salvaguardas Des +12, Sab +10, Car +11
Perícias Enganação +11, Furtividade +12, Natureza +10, Percepção +10
Resistências a Dano ácido
Imunidades a Dano elétrico, gélido, trovejante, venenoso
Imunidades à Condição envenenado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 20
Idiomas Anão, Comum, Gigante, Infernal
Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Presença Arrepiante. Bórea congela tudo a 45 metros dele. Depois de 5 rodadas, fogueiras não mágicas com tamanho igual ou menor ao de uma fogueira de acampamento são extintas. A água congela em 1 minuto. Magias que protegem contra o frio sofrem um *dissipar magia* imediato (atributo de conjuração +10) quando estiverem a 45 metros de Bórea.

Forma Eólica. Bórea pode alternar entre seu corpo humanoide e uma forma feita de vento ou névoa como uma ação; ele nunca pode ser forçado a mudar de forma. Na forma eólica, pode fazer ataques de rajada de redemoinhos e usar suas magias, mas não pode fazer ataques com armas. Visão verdadeira revela as duas formas ao mesmo tempo.

Liberdade do Vento. Fechaduras, algemas, cordas e outras formas de retenção não podem conter Bórea.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata de Bórea é Carisma (CD 19 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *criar água, detectar magia, falar com animais, invisibilidade, muralha de vento, orientação, polimorfia, visão da verdade*

3/Dia cada: *controlar o clima, convocar relâmpagos, curar ferimentos, dissipar magia, restauração menor, tempestade glacial*

1/Dia cada: *corrente de relâmpagos, cura completa, dedo da morte, metamorfose, muralha de gelo, palavra de regresso, terremoto*

Regeneração. A forma física de Bórea recupera 10 pontos de vida no começo do turno dele. Se a forma física de Bórea sofrer dano ígneo, essa característica não funciona no começo do próximo turno dele. A forma física de Bórea morre apenas se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Ações

Ataques Múltiplos. Bórea faz quatro ataques de lança, ou quatro ataques de arco longo, ou dois ataques de rajada de redemoinhos.

Lança de Gelo (Apenas na Forma Humanoide). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d8 + 7) perfurante mais 17 (5d6) gélido.

Arco Longo do Vento Nortenho. *Arma de Combate à Distância:* +12 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d8 + 6) perfurante mais 9 (2d8) gélido.

Rajada de Redemoinhos (Apenas na Forma Eólica). *Ataque Mágico à Distância:* +11 para acertar, alcance 15 m, um alvo. *Dano:* 37 (5d12 + 5) cortante.

Lendas de Bórea

Pelo Devorador! Lendas e kennings sobre Bórea são mais comuns do que um vendaval de primavera ou uma tempestade invernal. Bórea é conhecido como o Atirador de Granizo, o Fúria Nevada ou o Pai das Éguas da Neve. Dizem que ele era um dos quatro irmãos que viviam no extremo sul, antes que uma briga amarga entre ele e os três irmãos mais novos o fizesse amaldiçoar os outros e deixá-los para sofrer para sempre nas regiões isoladas cheias de areia e pó, enquanto ele próprio tomava posse das florestas e das regiões de clima nortenho.

As histórias dizem que Bórea vive em uma grande torre no Extremo Norte, sendo servido por gigantes do gelo, thuellais e donzelas gélidas. Lá, ele planeja o Ragnarok com Loki e os gigantes, mas tem também outro desejo — cortejar e conseguir a mão de uma esposa valiosa em casamento. E ele é ousado o suficiente para cortejar duas ao mesmo tempo: Oluffa, a Rainha dos Gigantes do Gelo, e Nicnevin, Rainha Feérica das Bruxas.

A filha dele, Morrinn, Rainha Nevada de Grokeheim, não gosta nada desse romance selvagem, e luta para manter o pai longe dos carinhos da Rainha das Bruxas e mais ainda do contato com Loki e os gigantes. Para isso, ela às vezes contrata heróis mortais para roubar tesouros da torre do pai, para soltar e afugentar seus melhores lobos invernais ou para levar ventos primaveris até a corte dele — assim, ela provoca a fúria de Bórea, transformando o cortejo cuidadoso das poderosas beldades em uma ocasião para temperamentos hostis e desculpas esfarrapadas.

AÇÕES LENDÁRIAS

Bórea pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. Bórea recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Lança de Gelo. Bórea faz um ataque com a lança de gelo.

Mirada do Vento Nortenho. Bórea congela um adversário com o olhar. Uma criatura a até 18 metros que seja vista por ele deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 19 ou fica petrificada até o início do próximo turno dele.

Movimento de Redemoinho (Custa 2 Ações). Bórea irrompe em um redemoinho de gelo. Fontes de luz comuns e mágicas a 6 metros de Bórea são imediatamente apagadas. Todas as criaturas a 6 metros dele devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 21 ou sofrem 14 (4d6) pontos de dano gélido. Depois, Bórea pode voar por no máximo metade de seu deslocamento de voo.

Bouda

É uma grande criatura humanoide com cabeça de hiena. O focinho exagerado e marcado por cicatrizes faz parecer que a bouda teve a mandíbula arrancada e depois recolocada no lugar. Fúrias de moscas e mosquitos voam ao redor de seus braços.

Olhos e Dentes Cintilantes. Boudas comem criancinhas, e são boas destruidoras da pureza e da família. Elas parecem com grandes gnolls, e a série de cicatrizes no focinho é evidência de seus hábitos alimentares vorazes. Têm sempre um olhar malicioso no rosto, e os dentes brilham tão amarelados quanto os olhos.

Metamorfas Cobertas de Moscas. Boudas perambulam nas margens da sociedade, alterando sua forma para se misturar aos mortais. Buscam famílias felizes, devorando suas crianças à noite e deixando troféus macabros para trás. Elas podem marcar uma vítima noites antes do ataque para assim aterrorizar os pais impotentes.

Glutonas. Boudas têm uma fraqueza: são comilonas incorrigíveis. Quando se deparam com um cadáver fresco, mesmo durante a batalha, sempre querem se empanturrar com ele, ou pelo menos o guardam para consumir depois. Boudas são rancorosas, buscando vingança sobre qualquer criatura que as distraiam de uma matança.

Bouda

Ínfero Médio (metamorfo), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 93 (11d8 + 44)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Salvaguardas Des +5, Con +7, Sab +4, Car +5

Perícias Atletismo +7, Enganação +5, Furtividade +5, Intimidação +5, Percepção +4

Resistências a Dano ácido, elétrico; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14

Idiomas Celestial, Comum, Infernal, Nuriano; telepatia 30 m

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Detectar o Bem e o Mal. A bouda detecta a presença de aberrações, celestiais, elementais, feéricos, ínferos e mortos-vivos, além de sentir lugares e objetos consagrados ou profanados a até 9 metros de distância como se ela estivesse sob o efeito de uma magia de *detectar o bem e o mal*.

Detectar Magia. A bouda detecta magia a até 9 metros de distância como se ela estivesse sob o efeito de uma magia de *detectar magia*.

Metamorfa. A bouda pode usar sua ação para realizar polimorfia, assumindo a forma de humanoide, a de hiena ou sua forma verdadeira, que é um híbrido entre hiena e humanoide. As estatísticas, à exceção do ataque com as Garras de Mefit, são as mesmas em todas as formas. Nenhum equipamento que esteja usando ou carregando se transforma. Ela volta à sua forma verdadeira caso seja destruída, antes de virar poeira.

Muco Decrépito (1/Dia). A bouda pode secretar uma repugnante substância branco-amarelada de viscosidade similar a piche para marcar alimentos e território. Como ação bônus, a bouda marca um espaço adjacente de 1,5 metro, um objeto ou uma criatura impotente. Qualquer criatura viva que começar o turno a até 9 metros do muco deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 contra veneno, ou fica envenenada por 1d6 rodadas. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda, fica imune ao muco dessa bouda em particular por 24 horas. O fedor do muco continua potente por uma semana.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da bouda é Carisma (CD 13 para evitar magia, +5 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *taumaturgia*

3/Dia: *escuridão, retirada acelerada*

1/Dia: *contágio*

Ações

Ataques Múltiplos. A bouda faz um ataque de mordida e um ataque com as garras de mefit.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) perfurante mais 10 (3d6) venenoso.

Garras de Mefit (Apenas nas Formas Híbrida e de Hiena). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15, ou fica envenenado por 1 rodada pela fúria visível de insetos que voeja ao redor dos antebraços da bouda.

Goela Esfomeada. A bouda consome os órgãos de um cadáver no espaço que ocupa. Ela ganha pontos de vida temporários iguais aos dados de vida da criatura morta, que duram por 1 hora. Os órgãos consumidos por essa habilidade são eliminados, e a criatura não pode ter a vida restaurada por magias ou efeitos mágicos que exijam um corpo majoritariamente intacto.

BRUTALIZADOR

É uma criatura de pelagem parecida com a dos porcos-espinhos, mas semelhante a um urso-cinzento, dotada de garras e presas que parecem cimitarras. As patas traseiras do brutalizador estão sempre feridas e descamadas, e seus olhos brilham com ódio e antecipação.

Movidos por Espíritos Sombrios. Embora druidas aleguem que essas criaturas parecidas com ursos não são amaldiçoadas ou encantadas, o hábito do brutalizador de matar qualquer ser vivo à vista não é um comportamento natural. A fome não explica os ataques deles, já que só consomem parte das presas antes de abandonar suas carcaças, procurando outros animais para atacar. São alguns espíritos sombrios da floresta que os movem.

Mutilam a Si Mesmos. Quando não há outras criaturas por perto para atacar, um brutalizador morde as próprias patas traseiras, o que resulta em descamação, cicatrizes e calos tão grossos e insensíveis que protegem a criatura até da espada mais afiada.

Encontros Raros. O único ser que um brutalizador não ataca quando encontra é outro brutalizador. Se forem do mesmo sexo, os dois evitam um ao outro por questões de autopreservação; se forem de sexos opostos, copulam tão ferozmente que ambas as criaturas saem do ato feridas, irritadas e esfomeadas. A ninhada de um brutalizador tem entre 10 e 25 filhotes, que já nascem andando e capazes de sobreviver sozinhos. Isso é importante porque, 24 horas após dar à luz, a mãe não reconhece mais a própria prole, sendo capaz de atacar e canibalizar aqueles que não escaparem.

Um brutalizador pesa cerca de 815 quilos e chega a pouco menos de 3,40 metros.

BRUTALIZADOR

Fera Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 115 (10d10 + 60)

Deslocamento 12 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	14 (+2)	22 (+6)	2 (–4)	10 (+0)	13 (+1)

Salvaguardas Des +5, Con +9

Perícias Percepção +3

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Ginga Poderosa. Quando um brutalizador ataca sem se mover durante o próprio turno, faz o ataque com as garras com vantagem.

Espinhos. Uma criatura sofre 4 (1d8) pontos de dano perfurante no começo do próprio turno se estiver agarrando um brutalizador.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O brutalizador faz um ataque de mordida e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 19 (2d12 + 6) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 38 (5d12 + 6) cortante.

Bucavaque

Soltando um rugido de quebrar os ossos, esse monstro com aparência de sapo ostenta dois chifres retorcidos e garras perversas. Ele dispara de seu covil aquático com um impulso das seis patas, ansioso por matar.

À Espreita nas Lagoas. As superfícies calmas dos lagos e lagoas nas florestas podem esconder várias ameaças letais, entre elas o bucavaque. Embora não seja anfíbia, a criatura pode segurar a respiração por vários minutos enquanto espreita sob a superfície, esperando carne fresca.

Rugido Enorme. Um bucavaque esfomeado vive para caçar e devorar suas presas, preferindo alvos inteligentes a animais e geralmente emboscando suas vítimas. Devido ao seu tamanho, a criatura precisa encontrar lagoas ou lagos profundos para se esconder, mas consegue se esparramar de modo a descansar confortavelmente em sessenta centímetros de água. Encurrala o alvo ou outro adversário próximo com os chifres antes de agarrar, pendurar e arranhar a vítima até a morte. A criatura se deleita com a sensação do esforço da vítima para escapar de seu abraço, reservando seu rugido — uma mistura de coaxar de sapo com rugido de leão emitido por uma criatura do tamanho de um dragão — para inimigos organizados, ou então para um número esmagador de adversários. Se o devastador ataque sônico de um bucavaque derrubar seus adversários, ele persegue os sobreviventes; caso contrário, recua até seu esconderijo submerso.

Acasalamento Alvoroçado. Os bucavaques são caçadores solitários por natureza, mas formam casais na primavera. Bucavaques machos vão até os covis das fêmeas e demonstram sua coragem, emitindo os mais poderosos urros. Pessoas em vilas a mais de quinze quilômetros desses covis frequentemente escutam os uivos por uma semana, e rezam para que as criaturas não resolvam atacar. Depois que o acasalamento termina (deixando bosques e árvores destruídos), as fêmeas procuram lagos rasos e isolados onde possam botar seus ovos. Um bucavaque alcança a maturidade em cinco anos, e, durante esse tempo, as crias da mesma ninhada caçam juntas. Depois que os bucavaques atingem a maturidade, cada um forma seu próprio covil.

Um bucavaque tem quase 3,50 metros de comprimento (incluindo os chifres de cerca de trinta centímetros), chegando a uma altura de 1,20 metro e pesando mais de 1.800 quilos. A criatura vive naturalmente por cerca de 40 anos, mas seu jeito ruidoso e sua propensão a emboscar presas inteligentes atrai a atenção de grupos de caça, o que reduz consideravelmente sua expectativa de vida.

Bucavaque

Monstruosidade Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 199 (21d10 + 84)
Deslocamento 12 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	7 (−2)	15 (+2)	12 (+1)

Salvaguardas Des +7, Con +8
Perícias Furtividade +11, Percepção +10
Imunidades a Dano trovejante

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 20
Idiomas Silvestre
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Prender a Respiração. O bucavaque pode prender a respiração por até 20 minutos.

Saltar. Um bucavaque pode deslocar sua grande massa com velocidade considerável em um salto de até 6 metros, pulando por cima de obstáculos e adversários. Ele também pode usar o salto como parte de uma ação de desengajar.

Ações

Ataques Múltiplos. O bucavaque faz quatro ataques com as garras, ou dois ataques com as garras e um ataque de mordida, ou dois ataques com as garras e um ataque com os chifres, ou um ataque de mordida e um ataque com os chifres.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d10 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d12 + 5) cortante, e o alvo fica agarrado (CD 15 para escapar). Um bucavaque pode agarrar até dois adversários de tamanho Médio ou menor.

Chifres. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d10 + 5) perfurante.

Coaxar Destruidor (Recarga 5–6). Um bucavaque pode emitir um uivo trovejante que ensurdece e causa dano a quem estiver por perto. Criaturas a até 4,5 metros que falharem em uma salvaguarda de Constituição CD 17 sofrem 36 (8d8) trovejante e ficam permanentemente surdas. Sofrem metade desse dano e não ficam surdas as que forem bem-sucedidas na salvaguarda. A surdez pode ser curada com uma *restauração menor*.

Bucca

Essas feéricas minúsculas com asas de morcego e pele de obsidiana sempre têm um olhar faminto, zombando enquanto exibem as presas e lambem o rosto com aspecto de couro, com a língua roxa e bifurcada.

Escondidas em Aberturas. Buccas são feéricas minúsculas também conhecidas como "surrupiadoras", pois amam roubar coisas de mineiros e acumular minérios e pedras preciosas em pequenas aberturas repletas de armadilhas. Seus tamanhos pequenos delas faz com que seja fácil ignorá-las.

Descobridoras de Tesouros. Buccas são frequentemente escravizadas por derros, que as utilizam como descobridoras de tesouros. Podem ser invocadas por alguns xamãs derros. Buccas são a perdição de anões em muitos confins montanhosos, servindo como espiãs e batedoras para humanoides malignos.

Amigas dos Morcegos. Buccas frequentemente treinam morcegos para servirem como montarias, mensageiros e animais de guarda. Às vezes, elas os vendem para goblins e kobolds.

BUCCA

Feérico Minúsculo, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 27 (5d4 + 15)

Deslocamento 6 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	9 (–1)	16 (+3)

Perícias Furtividade +7, Percepção +1, Prestidigitação +7

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Anão, Darakhul

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Sobrevoo. A bucca não provoca um ataque de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

Vulnerabilidade à Luz do Sol. Uma bucca sofre 1 ponto de dano radiante para cada minuto que fica exposta à luz do sol.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da bucca é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *invisibilidade*

3/Dia cada: *escuridão, golpe constritor, localizar objeto*

Ações

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 contra veneno ou perde 1d2 pontos de Força. O alvo deve repetir a salvaguarda ao final de cada um dos turnos dele, e perde mais 1d2 pontos de Força a cada falha. O efeito termina quando uma das salvaguardas for bem-sucedida, ou automaticamente após 4 rodadas. Toda a Força perdida é recuperada depois de um descanso longo.

Bufão Macabro

Um cadáver esquelético vestido com as roupas multicoloridas de um bobo da corte dá cambalhotas por aí enquanto faz piadas, zombando da mortalidade.

Entretendo a Morte. Quando um bobo da corte, em seu leito de morte, consegue fazer com que um deus da morte gargalhe, ele às vezes recebe um castigo — é transformado em um bufão macabro, cujas pegadinhas servem para entreter o deus da morte. O propósito deles é acabar com vidas mortais de formas horríveis, cômicas e absurdas. Contanto que um bufão mantenha o deus da morte entretido, ele permanece em uma pós-vida.

Humor Mórbido. As piadas de um bufão macabro não são nada engraçadas para suas vítimas, mas são úteis em batalha. Uma piada mortal pode ser totalmente absurda, como "Aqui está a sua última alma de abacaxi, meu presente de despedida, adeus", ou uma fanfarronice, como "Sua postura em batalha é chinfrim, e sua magia não faz nem cosquinha em mim; seu grupo não é páreo para o meu simsalabim". Outras podem ser mais elaboradas, como "Mortal, seu fim chegou; o sino em seu crânio badala assim: blim, blem, você vai pro além". Bufões macabros são famosos por piadas mórbidas e ácidas como "Seu sangue está em ebulição, seu coração bate fraquinho que dói; quero ver agora o último suspiro de um herói!" ou mesmo "Os corvos de Odin vieram buscar você; as Valquírias estavam ocupadas. Você já era, mortal."

As piadas de um bufão macabro raramente agradam aos vivos — mas deuses da morte, anjos acorrentados e demônios acham tudo isso bem engraçado.

Aleatoriedade. Bufões macabros frequentemente colocam as mãos em *varinhas da maravilha* e pergaminhos de magia caótica. Muito cuidado com um bufão que tenha um *baralho das surpresas* — eles são bem talentosos em comprar cartas cuja mágica é depois aplicada em inimigos e espectadores.

Natureza de Morto-Vivo. Um bufão macabro não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Bufão Macabro

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 136 (16d8 + 64)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	22 (+6)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)

Salvaguardas Des +10, Con +8, Car +9

Perícias Acrobacia +10, Atuação +9, Enganação +9, Furtividade +10, Percepção +7, Prestidigitação +10

Resistências a Dano gélido

Imunidades a Dano necrótico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas Abissal, Celestial, Comum, Gnômico; telepatia 18 m

Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do bufão macabro é Carisma (CD 17 para evitar magia, +9 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes:

À vontade: *boca encantada, disfarçar-se, graxa, infligir ferimentos, passo nebuloso*

3/Dia cada: *contágio, reflexos*

1/Dia cada: *bola de fogo adiável, dedo da morte, despistar, similaridade*

Risada Derradeira. A menos que seja destruído de um jeito que entretenha o deus da morte que o criou, o bufão macabro é trazido de volta à vida após 1d20 dias em um lugar à escolha do deus.

Zombam de Moribundos. Salvaguardas contra a morte realizadas a até 18 metros do bufão são feitas com desvantagem.

Resistência à Expulsão. O bufão tem vantagem em salvaguardas contra qualquer efeito que expulse mortos-vivos.

Ações

Baralho Coringa (Recarga 6). O bufão força um humanoide Médio ou Pequeno a até 18 metros a fazer uma salvaguarda de Carisma CD 17. Caso o humanoide seja malsucedido na salvaguarda, o bufão e o alvo trocam de posição via teleporte, e uma ilusão também faz com que troquem de aparência: o bufão assume a forma e a voz do alvo, e o alvo assume a forma e a voz do bufão. A ilusão dura 1 hora, a menos que seja interrompida pelo bufão como uma ação bônus ou que seja dissipada (CD 17).

Piada Mortal (Recarga 6). O bufão conta uma piada antiga e niilista, cheia de poder necromântico. Essa piada não tem efeito sobre mortos-vivos ou constructos. Todas as criaturas a até 18 metros do bufão devem fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 17. Se forem malsucedidas na salvaguarda, ficam caídas, dominadas por uma crise mortal de riso. O ataque de riso dura 1d4 rodadas, tempo em que a vítima fica incapacitada e não consegue levantar. No fim de seu turno a cada rodada, uma vítima incapacitada deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17, ou tem seus pontos de vida reduzidos a 0. A crise de riso pode terminar mais cedo caso a vítima fique inconsciente ou caso se use uma *restauração maior* ou magia equivalente.

Reações

Esperança Ridícula (Recarga 4–6). Quando uma magia que recupera pontos de vida é conjurada a até 18 metros do bufão, ele pode fazer com que a magia cause dano em vez de curar o alvo. O dano é igual ao número de pontos de vida que a magia teria curado.

Buraque

Uma aura de santidade cerca esse belo equino com cabeça humana e asas curtas, mas fortes, revestidas de penas.

Apenas os Merecedores. Um buraque tem velocidade, determinação e resiliência surpreendentes, além de outras qualidades nobres, mas apenas os humanoides de coração puro podem usufruir dos serviços dessa criatura justa e honrada.

Marcados pelos Anjos. Cada buraque carrega um anel dourado ao redor da cabeça ou do pescoço. Dizem que são selos ou proteções angélicas, diferentes uns dos outros. O couro do buraque é branco, embora a barba, os cílios, a crina e a cauda variem do prateado e do bronze pálido até o castanho-escuro ou preto reluzente.

Corcéis Celestiais. Um buraque é menor que uma mula, mas maior que um jumento, embora sua capacidade de carga não seja condizente com o tamanho e força aparentes. Entretanto, um buraque é um mensageiro valioso e um corcel celestial. Paladinos e clérigos com alinhamento bom são os candidatos mais prováveis a montar um buraque, mas outras pessoas cheias de virtude também podem ter esse privilégio.

BURAQUE

Celestial Médio, ordeiro e bom

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 152 (16d8 + 80)

Deslocamento 18 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)

Salvaguardas Con +9, Sab +8, Car +9

Perícias História +8, Religião +8

Resistências a Dano radiante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, exausto

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 14

Idiomas Celestial, Comum, Primordial; telepatia 36 m

Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Armas Angélicas. Os ataques do buraque são mágicos. Quando o buraque atinge alguém com seus cascos, causa 4d8 pontos extra de dano radiante (incluídos no ataque).

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do buraque é Carisma (CD 17 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *aura sagrada, compreender idiomas, detectar o bem e o mal, passo sem rastro*

3/Dia cada: *celeridade, passos largos*

1/Dia cada: *caminhar no vento, transição planar*

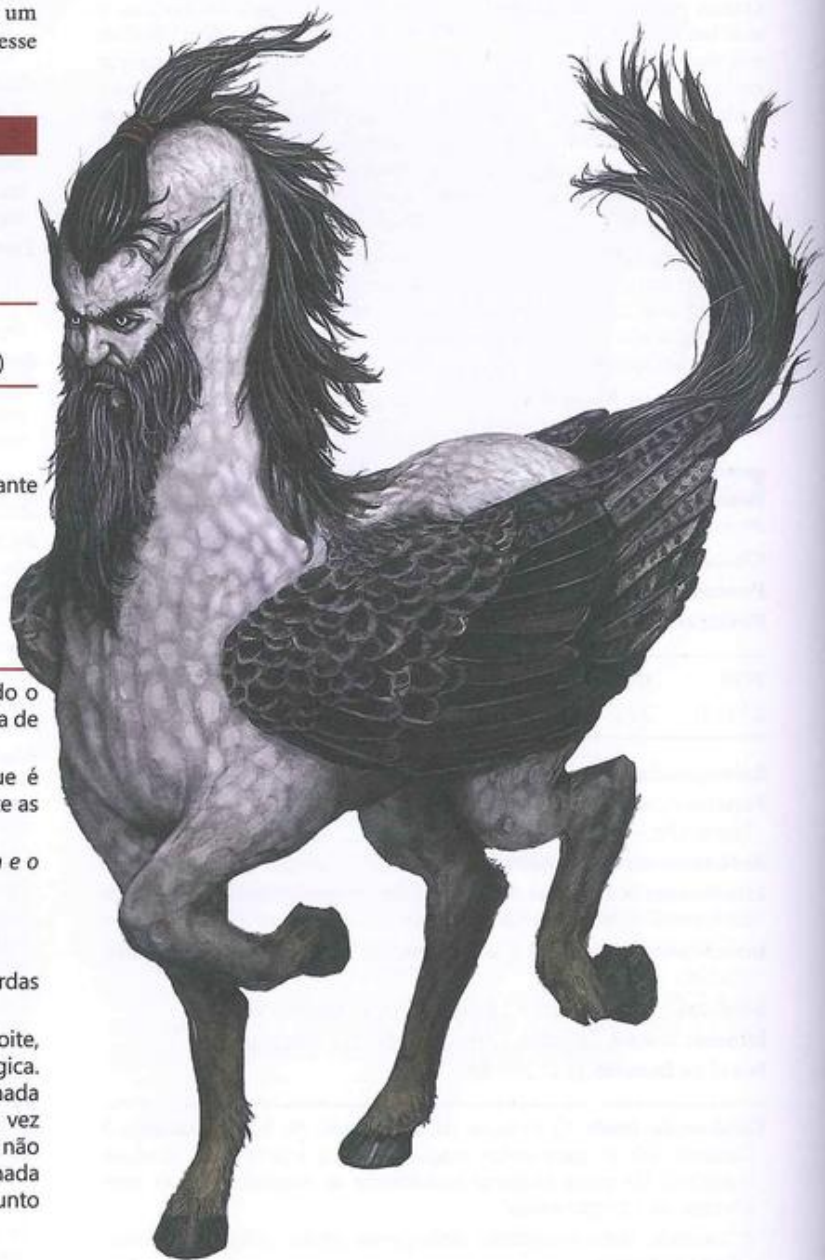
Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Jornada Noturna. Quando estão em áreas externas durante a noite, a visão do buraque não é limitada pela escuridão não mágica. Uma vez por mês, o buraque pode se declarar em uma jornada noturna; pelas próximas 24 horas, ele pode usar Teleporte uma vez por rodada. O destino deve ser sempre uma área de escuridão não mágica ao alcance da visão dele. Em qualquer ponto da jornada noturna, como uma ação bônus, o buraque pode retornar, junto com quem o estiver montando, ao local de início da jornada.

Ações

Ataques Múltiplos. O buraque faz dois ataques com os cascos.

Cascos. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) contundente mais 18 (4d8) radiante.

Teleporte (1/Dia). O buraque pode se teleportar magicamente, junto com quem o estiver montando e os equipamentos que ambos estiverem usando ou carregando, a um lugar que o buraque conheça, a até 1,6 quilômetro de distância.

Caçador Mecânico

Um caçador mecânico é um soldado automatizado, vestido em uma armadura lisa e preta; sob a couraça peitoral, engrenagens estalam e chiam.

Caçadores de Escravizados. Esses caçadores de metal já foram capatazes de aristocratas corruptos, responsáveis por perseguir escravos e por rastrear presas em expedições de caça. Seus mestres podem variar, mas os caçadores mecânicos ainda respondem quando são convocados. Em alguns lugares, operam apenas sob comando da polícia secreta, caçando pessoas para serem interrogadas.

Caçadores podem operar sozinhos, mas geralmente se reúnem em pequenos grupos de dois ou três. Como não dormem e nem se cansam, poucos podem se esconder deles por muito tempo sem ajuda de magia.

Máquinas Odiadas. Caçadores mecânicos são pintados de preto fosco com bordas de mitral, e ocasionalmente usam armaduras ou lâminas de metal negro para ficarem mais intimidadores. Plebeus os odeiam; são rejeitados por todos, exceto por quem os comanda ou cuida deles.

Obedientes às Ordens. Vinculados a instruções específicas, caçadores mecânicos patrulham, ficam de sentinela ou permanecem parados conforme ordenado. Estão sempre atentos a tudo, alertas aos arredores. Caçadores mecânicos são incansáveis e determinados em suas missões, focando em alvos específicos — sacerdotes, conjuradores ou intrusos fortemente protegidos por armaduras, conforme especificado. Eles não ligam para ferimentos, e atacam até serem destruídos ou receberem ordens para recuar.

Caçadores mecânicos têm cerca de 1,80 metro e pesam 180 quilos.

Natureza de Constructo. Um caçador mecânico não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Caçador Mecânico

Constructo Médio, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 110 (20d8 + 20)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	1 (–5)

Salvaguardas For +5, Des +4

Perícias Percepção +4, Sobrevivência +4

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas entende Comum

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Cerne Explosivo. O mecanismo que alimenta a força do caçador explode quando o constructo é destruído, espalhando um vapor superaquecido e estilhaços. Todas as criaturas a até 1,5 metro do constructo sofrem 10 (3d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 13.

Forma Imutável. O caçador mecânico é imune a qualquer magia ou efeito que altere sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Espada Longa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) cortante.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) contundente.

Canhão de Rede. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 1,5/4,5 m, um alvo de tamanho Grande ou menor. *Dano:* o alvo fica contido. Um mecanismo do peitoral do caçador mecânico pode atirar uma rede ligada a uma corda de 6 metros ancorada dentro do peito do caçador. Uma criatura pode livrar a si mesma ou a outra criatura da rede usando sua ação para ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 10, ou então causando 5 pontos de dano cortante na rede. O caçador pode atirar até quatro redes antes de precisar ser recarregado.

Cactídeo

Tentáculos parecidos com raízes explodem da areia ao redor da base desse cacto alto e repleto de espinhos. Ele os usa para alcançar suas presas.

Sencientes Espinhosos. Cactídeos são cactos semissencientes que crescem em uma variedade de formas e tamanhos — desde os menores e mais rasteiros parecidos com moitas arredondadas, que prendem as vítimas ao solo, até altos saguaros com braços fortes que erguem suas vítimas do chão. A maioria dos cactídeos são verdes ou marrons, com vincos bem marcados; todos são recobertos por incontáveis espinhos.

Sugadores de Fluidos. Além de acumular água, as gavinhas em forma de raízes dos cactídeos podem capturar criaturas próximas e puxá-las para um abraço mortal. Depois que uma criatura é capturada, os espinhos do cactídeo sugam os fluidos corporais da vítima até que sobre apenas uma casca ressequida. Muitos cactídeos são adornados por flores brilhantes ou frutos suculentos, usados para atrair as presas para dentro do alcance deles. Alguns espalham objetos brilhantes em sua área de alcance para atrair criaturas sencientes. Para quem viaja pelo deserto, no entanto, o tesouro mais valioso de um cactídeo é justamente a água acumulada em seu corpo. O corpo de um cactídeo abatido renderá 15 litros de água no caso de uma salvaguarda de Sabedoria (Sobrevivência) CD 15 bem-sucedida. Caso a salvaguarda seja malsucedida, apenas 3,8 litros serão adquiridos.

Bandos Lentos. Os cactídeos foram criados por uma seita nômade de druidas, mas o propósito original de sua criação é desconhecido. Eles têm mobilidade limitada, então frequentemente se reúnem em grupos para viajar em bandos até campos de caça melhores.

CACTÍDEO

Planta Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 76 (8d10 + 32)
Deslocamento 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (–1)	18 (+4)	7 (–2)	10 (+0)	9 (–1)

Vulnerabilidades a Dano ígneo
Resistências a Dano contundente, perfurante
Imunidades à Condição cego, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 10
Idiomas entende Silvestre, mas não pode falar
Nível de Desafio 3 (700 XP)

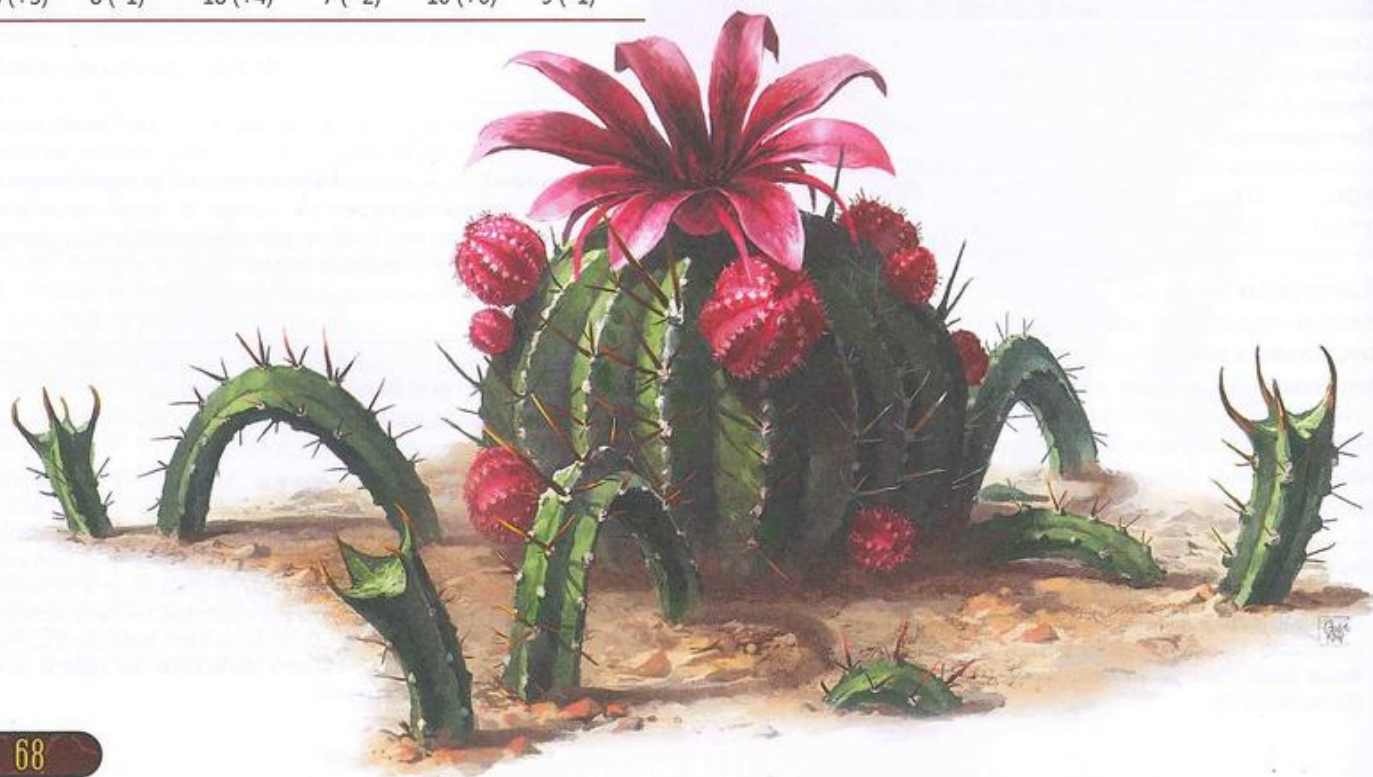
Ações

Ataques Múltiplos. O cactídeo faz dois ataques com os tentáculos e usa Enrolar.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) contundente mais 3 (1d6) perfurante, e um alvo Médio ou menor fica agarrado (CD 13 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido. Se o alvo não for um morto-vivo ou um constructo, o cactídeo drena os fluidos corporais dele; no começo de cada um dos turnos do alvo, ele deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 13. Se falhar, a criatura tem os pontos de vida máximos reduzidos em 3 (1d6). Se os pontos de vida máximos da criatura forem reduzido a 0 por esse efeito, a criatura morre. Essa redução perdura até que a criatura complete um descanso longo e beba água abundantemente, ou até que receba uma *restauração maior* ou magia equivalente. O cactídeo tem dois tentáculos, e cada um deles pode agarrar um alvo por vez.

Enrolar. Cada criatura agarrada pelo cactídeo é puxada por 1,5 metro em linha reta na direção do cactídeo.

Reações

Saraivada de Espinhos (1/Dia). Quando tiver seus pontos de vida reduzidos a menos de 10, o cactídeo solta uma chuva de espinhos como reação. Todas as criaturas a até 3 metros dele sofrem 21 (6d6) pontos de dano perfurante, ou metade desse dano se forem bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 14.

CALQUE

Combinar a cabeça de um bode com o corpo de um macaco já faz com que a criatura seja esquisita o suficiente; combinar a graça social de um babuíno com a pretensão de um acadêmico a torna mais cômica do que ameaçadora.

Os calques, pestes ínferas que infestam torres abandonadas e laboratórios de magos, são o resultado de portais danificados para reinos inferiores ou a personificação do desprezo que as divindades malignas têm por magos. Todos os calques agem com a arrogância dos magos, mas têm as características sociais dos babuínos. Como têm sangue ínfero, não envelhecem e não precisam nem comer e nem se hidratar. Embora não tenham atributos de conjuração formais, todos os calques podem produzir efeitos mágicos através da imitação de rituais majoritariamente espontâneos e feitos sem estudo.

Acumulam Parafernálias Mágicas. A ânsia de produzir rituais ainda mais caprichosos causa nos calques uma compulsão por acumular componentes de magias, focos mágicos e outras parafernálias do oculto. Embora esses objetos não tenham utilidade alguma, os calques procuram conjuradores na vizinhança e roubam toda a parafernália que podem encontrar. Como não são capazes de distinguir o que é magicamente útil do que não é, roubam as joias, algibeiras, varinhas ou objetos ornamentados que encontram. Às vezes, crianças, animais ou outros humanoides pequenos são pegos para serem usados como sacrifício caso possam ser carregados facilmente para longe.

Realizam Rituais. Tropas de calques habitam árvores, cavernas e ruínas ao redor de locais com atividade mágica significativa. Duas vezes por mês, ou durante eventos astrológicos e sazonais importantes, os calques se reúnem para realizar — com danças, cânticos e sacrifícios — ritos imaginários de grande poder. Esses ritos podem igualmente não causar efeito algum, causar tragédias pequenas e passageiras (como chuvas de cobras no interior, invocação de criaturas de planos inferiores) ou provocar calamidades (como grandes incêndios ou alagamentos).

Um efeito colateral adicional desses rituais é que a tropa pode ganhar ou perder membros magicamente. Se a tropa ficar com menos de treze indivíduos, um novo calque surge do nada; se tiver treze ou mais membros, 3d4 deles são misteriosamente transportados até o local mais próximo atividade mágica — frequentemente, a centenas de quilômetros de distância. Os que são teleportados ficam em estado de histeria: indivíduos apagando chamas, agarrando velharias ou correndo em todas as direções. Como calques não têm controle sobre esse deslocamento, não é nada surpreendente encontrá-los em masmorras ou fortes abandonados, embolsando as propriedades de magos há muito perdidos.

Pechinchadores. Os calques devolvem os bens que roubam em troca de um resgate ou pagamento. Pelo menos aparentemente, essas trocas sempre devem parecer muito favoráveis para o calque. Conjuradores especialmente generosos (ou desonestos) podem ser capazes de chegar a um acordo com uma tropa persistente de calques.

CALQUE

Ínfero Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 9 (2d6 + 2)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	7 (–2)	13 (+1)

Perícias Percepção +0, Furtividade +5

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas Abissal, Comum, Infernal

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Extinção de Chamas. Calques podem extinguir a chama de velas, lamparinas e pequenas fogueiras a até 36 metros como uma ação bônus.

Detectar Conjuração. Calques podem sentir a conjuração de magias dentro de um raio de 8 quilômetros, contanto que o efeito não seja inato.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante.

CAMBIUM

Se curvando de forma impossível sob túnicas volumosas, os braços delgados e cheios de furúnculos dessa criatura terminam em aglomerados de espinhos afiados. Os dedos longos, ocos e parecidos com agulhas e os braços com múltiplas articulações se movem com velocidade e força surpreendentes para uma criatura tão magra.

Curvados e Sob Túnicas. O cambium se esconde na sociedade mortal, curvado e contorcido, disfarçando seus quase três metros de altura e sua grande quantidade de braços.

Devoradores de Humores Corporais. O que mais interessa a um cambium pode ser encontrado dentro de um corpo humano: os quatro fluidos, que ele extrai em quantidades precisas — às vezes para corrigir seus próprios desequilíbrios, às vezes para criar soros destinados à venda em mercados infernais. As vítimas dele são deixadas em estado de desespero, desesperadas por ajuda e dispostas a obedecer a cada capricho do cambium como se fossem servas e bajuladoras.

Abandonam as Vítimas. Depois de uma colheita adequada, o cambium abandona os viciados para que morram lentamente em uma abstinência violenta, e deixa a população local em paz por cerca de uma década.

CAMBIUM

Ínfero Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 264 (23d10 + 138)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	16 (+3)	23 (+6)	17 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Salvaguardas Des 8+, Con +11, Int +8, Sab +8, Car +9

Perícias Arcanismo +8, Enganação +9, Furtividade +8, Intuição +8, Medicina +8, Percepção +8

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 18

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal

Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do cambium é Carisma (CD 17 para evitar magia, +9 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *acudir os moribundos, alterar-se, detectar pensamentos, imobilizar pessoa, transição planar*

3/Dia: *cura completa, curar ferimentos* 21 (4d8 + 3), *proteção contra veneno, raio nauseante* 18 (4d8)

1/Dia: *dedo da morte*

Levitação. Como parte de seu movimento, o cambium pode se mover como se estivesse sob efeito de uma magia de *levitação*.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O cambium faz quatro ataques com os dedos espinhosos.

Dedos Espinhosos. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d10 + 5) perfurante. Além disso, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 19, ou o cambium pode usar avaria de perícia ou humores desequilibrados. O alvo deve fazer a salvaguarda apenas uma vez por turno, mesmo quando atingido por mais de um ataque dos dedos espinhosos.

Avaria de Perícia (3/Dia). Quando o alvo dos dedos espinhosos do cambium falhar em sua salvaguarda de Constituição, um de seus valores de atributo (à escolha do cambium) é reduzido em 1d4 até que o alvo termine um descanso longo. Se tiver esse valor reduzido a 0, a criatura fica inconsciente até recuperar pelo menos um ponto.

Humores Desequilibrados (3/Dia). Quando o alvo dos dedos espinhosos do cambium falha em sua salvaguarda de Constituição, um dos seguintes efeitos deve ser aplicado:

Fluxo Sanguíneo: O alvo não pode ser curado — natural ou magicamente — até o fim do próximo descanso longo dele.

Fluxo Confuso: O alvo sofre de *confusão* por 3d6 rodadas. O alvo deve repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele para se livrar do fluxo antes do término de sua duração.

Fluxo Lento: O alvo fica incapacitado por 1d4 rodadas e sofre *lentidão* por 3d6 rodadas. O alvo deve repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele para se livrar do fluxo antes do término de sua duração.

Fluxo Calmante: O alvo ganha um nível de exaustão por 3d6 rodadas. Uma salvaguarda bem-sucedida de Constituição CD 18 cancela esse efeito.

Campeão Monolítico

Essa armadura repousa imóvel, com o visor erguido para revelar um crânio negro de olhos tão frios quanto a lua do inverno. Ele tem uma capa feita de penas de coruja pendurada sobre os ombros, e uma espada grande cruzada nas costas.

Belos Constructos. Servos monolíticos são constructos criados para servir às cortes dos feéricos das sombras. Em relação aos outros constructos, são excepcionalmente belos; feitos para serem tão agradáveis ao olhar quanto funcionais. A beleza, é claro, está nos olhos de quem vê: o que é belo para os feéricos das sombras pode ser considerado estranho, perturbador ou mesmo alarmante para outros povos.

Armaduras Caras. Independente da opinião estética de quem observa, fica evidente que campeões monolíticos recebem acabamentos incríveis: cada conexão é perfeita, cada superfície é polida com maestria e gravada com detalhes quase invisíveis a olho nu, quando não decorada com incrustações macabras e cinzelada delicadamente. O crânio dentro do elmo é apenas decoração, colocado ali para amedrontar os mais fracos e despistar oponentes, fazendo-os pensar que o campeão é alguma forma de morto-vivo em vez de um constructo puro.

Afastando a Multidão. Como o nome já diz, um campeão monolítico atua como guardião, guerreiro ou sentinela. Ele nunca se cansa ao servir nessas funções: nunca se distrai ou fica entediado, nunca questiona sua lealdade e nunca se desvia de seu dever. Deleita-se em expulsar visitantes não feéricos de assentamentos e construções feéricas.

Natureza de Constructo. Um campeão monolítico não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

BRYAN SYME

CAMPEÃO MONOLÍTICO

Constructo Grande, neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 102 (12d10 + 36)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Imunidades a Dano venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos por armas que não sejam adamantinas

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Élfico, Umbralês

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Destituição Flagrante. Enquanto estiver em uma corte ou castelo feérico, um campeão monolítico que acerta um golpe com a espada grande pode tentar forçar uma substituição do alvo por uma cópia feita de sombras. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 14, ou fica invisível, inaudível e paralisado enquanto uma versão ilusória dele permanece visível e audível — e sob o controle do campeão monolítico, gritando para que seus aliados recuem ou coisa do tipo. Fora de locais feéricos, essa característica não funciona.

Chama Feérica. O ritual que dá vida a um campeão monolítico garante a ele uma chama interna que pode ser usada para potencializar suas armas ou seu punho com dano gélido ou ígneo adicional, dependendo das necessidades do constructo.

Ações

Ataques Múltiplos. O campeão faz dois ataques com a espada grande ou dois ataques de pancada.

Espada Grande. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (3d6 + 4) cortante mais 11 (2d10) gélido ou ígneo.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) contundente mais 11 (2d10) gélido ou ígneo.

Cão da Noite

Esses enormes cães negros são mais comumente avistados ofegando sob o luar, soltando fiapos de vapor pelas narinas enquanto acompanham um grupo de caça noturno.

Cães de Caça Feéricos. Cães da noite são criados pelos feéricos das sombras para serem usados como companhia e como animais de guarda, e eles se destacam nas duas funções. São muito mais inteligentes que outros cães. É difícil escapar quando eles encontram o rastro de uma presa, porque os cães da noite têm a capacidade de continuar a perseguição mesmo em condições que fariam cães normais abandonarem a caçada. Os mestres feéricos das sombras dizem que seus cães da noite podem farejar uma sombra que passou sobre água corrente, e que podem sentir até mesmo o rastro de um fantasma que atravessou uma parede.

Primos dos Invernais. Em algum momento nos primórdios da criação da raça, alguns caçadores cruzaram os cães da noite com lobos invernais. A pelagem branca se perdeu sem deixar vestígios, mas o sopro congelante dos terríveis canídeos permanece.

Passo Dimensional. Cães da noite são especialistas em distrair as presas enquanto o resto do bando usa uma *porta dimensional* para atingir um objetivo maior, como coletar um tesouro ou atacar conjuradores nas fileiras da retaguarda de um exército.

Cão da Noite

Monstruosidade Grande, neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 112 (15d10 + 30)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	9 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Salvaguardas Des +6, Con +5, Sab +5

Perícias Intimidação +3, Furtividade +6, Percepção +5

Imunidades a Dano gélido

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas entende Élfico e Umbralês, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Rastro de Sangue. Um cão da noite pode seguir um rastro através de mudanças planares, movimentos etéreos, *portas dimensionais* e passos feéricos de qualquer tipo. Seguir seres que usam teleporte e *transição planar* está além de suas habilidades.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do cão da noite é Sabedoria (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *porta dimensional*

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d10 + 5) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 15, ou fica caído.

Sopro Gélido (Recarga 5–6). O cão da noite exala um cone de 4,5 metros de geada. As criaturas na área afetada sofrem 44 (8d10) pontos de dano gélido, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 13.

Cão de Caça Mecânico

Esse cão de caça mecânico com carcaça preta mantém o focinho no chão, cheirando e farejando. Dentes brilhantes preenchem sua boca metálica.

Cães de Caça Precisos. Esses cães de caça pretos são parceiros dos caçadores mecânicos, seguindo os rastros de criminosos, criaturas escravizadas em fuga e outros azarados. Seus espíritos são os de cão de caça, e a magia que os anima permite que farejem o rastro de uma presa com velocidade e precisão sobrenaturais.

Variantes de Brinquedo. Alguns dizem que a infusão de espíritos animais nos cães de caça mecânicos foi uma das grandes descobertas arcanas, que possibilitou a criação de enforjados; outros dizem que a única coisa resultante disso foi o enriquecimento de magos-de-engrenagem. Certamente, os primeiros cães foram construídos para o serviço e para a guerra, mas as variantes mais recentes também incluem alguns com olhos ilusoriamente grandes, pintados como brinquedos de criança ou para combinar com a roupa preferida de jovens da aristocracia.

Servem Quem Cria as Regras. Apesar desse flerte com a moda, a maior parte dos cães de caça mecânicos continua a servir patrulhas, caçadores reais, guardiões de estrada, agiotas e grupos de bandidos, com serviços de rastreadores e guardas.

Natureza de Constructo. Um cão de caça mecânico não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

CÃO DE CAÇA MECÂNICO

Constructo Médio, sem alinhamento

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 71 (11d8 + 22)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Salvaguardas Des 4+, Con +4

Perícias Atletismo +7, Percepção +4

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas entende Comum

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Forma Imutável. O cão de caça mecânico é imune a qualquer magia ou efeito que altere sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Rastreador Diligente. Cães de caça mecânicos são feitos para guardar áreas e rastrear presas. Eles têm vantagem em todos os testes de Sabedoria (Percepção) e Sabedoria (Sobrevivência) quando estão rastreando.

Cerne Explosivo. O mecanismo que alimenta a força do cão explode quando o constructo é destruído. Todas as criaturas a até 1,5 metro do cão sofrem 7 (2d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 12.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) perfurante.

Língua Oscilante. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8 + 5) cortante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 13 ou fica caído.

Mecânicos em Midgard

Em Midgard, a magia dos seres mecânicos é comum na Cidade Livre de Zobeck e em outras cidades e vilarejos avançados, e os dispositivos feitos com esse tipo de magia são comumente ostentados tanto como símbolos de status quanto como ferramentas funcionais. A Deusa das Engrenagens, Rava, gosta dessas criaturas, e destruí-las é uma afronta a seu senso de equilíbrio e laboriosidade — destruir um ser mecânico é visto como algo que traz azar. Magos-da-engrenagem aprendem nas escolas a magia mecânica que cria e sustenta tais dispositivos.

Cão dos Templos

Essa criatura parece um cruzamento de cão grande com leão, encarando todos aqueles que ultrapassam os limites do templo que ela guarda.

Um cão dos templos é um guardião imponente, usado por várias divindades para proteger seus templos. São ferozmente leais e territoriais. Comumente representada por estátuas nos templos, a criatura tem uma grande cabeça canina, uma pelagem curta e macia, uma cauda peluda e grossa e uma juba como a de um leão ao redor da cabeça, com focinho curto de cachorro.

Cores Divinas. A coloração e outras características dos cães dos templos variam para combinar com a divindade que os criou; às vezes, as cores podem ser bastante chamativas. Já foram vistos cães dos templos de cor bronze esverdeado, assim como de espécimes vermelhas e azuis. Até mesmo espécimes de pelagem com o tom alaranjado da cerâmica cozida já foram vistos guardando alguns templos. Esses tons pouco usuais fazem com que seja comum confundir um cão dos templos com uma estátua.

Viajam com Sacerdotes. Como protetores dos templos, esse cães raramente deixam o território ao qual são ligados, mas às vezes acompanham sacerdotes ou aliados em viagens. O cão dos templos não pode falar, mas entende a maior parte do que é falado perto dele, e por isso pode seguir comandos moderadamente complexos (de até duas sentenças) sem supervisão.

Cães dos templos são conhecidos por morder as vítimas e depois chacoalhá-las em sua grande boca até desacordá-las.

Cão dos Templos

Celestial Médio, bom

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 97 (15d8 + 30)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Salvaguardas For +7, Con +5, Int +2, Sab +5

Perícias Percepção +5

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas entende Celestial e Comum, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Iniciativa de Protetor. Se o cão dos templos entra em combate contra uma ameaça clara ao templo que ele guarda, ele tem vantagem na jogada de iniciativa.

Pancada Ágil. Caso um cão dos templos se mova pelo menos 3 metros em linha reta na direção do alvo e depois faça um ataque de pancada contra ele, pode fazer um segundo ataque de pancada contra outra criatura a até 1,5 metro do primeiro alvo como uma ação bônus.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (3d8 + 4) perfurante mais 9 (2d4 + 4) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 14 para escapar). O alvo também deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica atordoado até o fim de seu próximo turno.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (3d6 + 4) contundente, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 15 ou fica caído e é empurrado 1,5 metro para longe. O cão dos templos pode imediatamente entrar no espaço que o alvo estava ao ser empurrado, se assim desejar.

Cão-Lich

Uivos ecoam, vindos de outro plano. Cães-lich sempre chegam cercados por uma névoa. Metade ossos, metade fogo roxo, são criaturas de fome e de caça. Nada os faz mais felizes do que abater criaturas maiores que eles — ou disparar pelo ar para apanhar um morcego surpreendido em pleno voo. Cães-lich são pura crueldade e presas, e se satisfazem plenamente quando são elogiados por seus grandes lordes mortos-vivos.

Esqueletos Ardentes. Os crânios brancos e brilhantes, com pesadas mandíbulas e os corpos esqueletais robustos e largos, definem a ferocidade dos cães-lich. Os olhos cintilam em verde ou azul, e sua língua parece fogo negro. Alimentadas pelo poder necromântico, essas criaturas são servos leais tanto aos altos sacerdotes carniçais quanto aos liches.

Uivos Ecoantes. Mesmo sozinhos, cães-lich são caçadores incansáveis, perseguindo a presa com seus sentidos poderosos e uma habilidade aguçada para encontrar seres vivos onde quer que estejam. Os uivos dos cães-lich geralmente aparecem e desaparecem do nível de amplitude da audição normal, com tons e ecos estranhamente distorcidos.

Celestiais Assassinados. O processo obscuro de criação de um cão-lich envolve um ritual perverso, que consiste em primeiro invocar um canino celestial e depois vinculá-lo ao Plano Material. Posteriormente, o futuro mestre do cão assassina a fera aprisionada. Só então a criatura pode ser animada em toda sua glória profana. Cães arcontes há muito tempo se indignam com a criação dos cães-lich, e ocasionalmente se agrupam para eliminar os sujeitos que praticam esse tipo particular de magia obscura.

Natureza de Morto-Vivo. Um cão-lich não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Cão-Lich

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 119 (14d8 + 56)

Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	16 (+3)

Salvaguardas Des +4, Con +4, Car +3

Perícias Acrobacia +6, Percepção +4

Resistências a Dano contundente e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição envenenado, exausto

Sentidos visão às cegas 30 m, Percepção passiva 14

Idiomas entende Darakhul, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Salto Etéreo. Como uma ação bônus, o cão-lich pode saltar magicamente do Plano Material para o Plano Etéreo ou vice-versa.

Estripar. Como ação bônus, o cão-lich ataca qualquer criatura adjacente caída, causando 19 (3d12) pontos de dano cortante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14, ou ficará incapacitado por 1d4 rodadas. O alvo incapacitado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Audição e Olfato Aguçados. O cão-lich tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem em audição ou olfato.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d12 + 4) perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 14, ou ficará caído.

Uivo. O uivo sobrenatural de um cão-lich que se aproxima da presa causa estragos na mente das criaturas vivas que o escutam. As criaturas que escutam o uivo de um cão-lich a até 30 metros devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14, ou ficarão amedrontadas pelo cão por 5 rodadas. Criaturas bem-sucedidas na salvaguarda contra esse efeito não podem ser afetadas pelo uivo de um cão-lich por 24 horas.

Caranguejo Estrangulador

Esses agressivos caranguejos de água doce têm carapaças de um azul enegrecido e habitam os rios e riachos, perambulando pelo terreno lamacento enquanto perseguem suas presas.

Garras Esganadoras. O nome dos caranguejos estranguladores vem de sua garra direita anormal, que se desenvolveu para ser capaz de estrangular vítimas como se fosse um chicote farpado.

Hordas Estalantes. A longa garra, que lembra um chicote, tem músculos e articulações poderosas no começo, meio e fim de sua extensão, o que garante grande flexibilidade. Durante a época de acasalamento, milhares de caranguejos estranguladores se reúnem nas margens remotas de rios e mangues, e os machos chicoteiam as próprias carapaças, produzindo estalidos que atraem parceiras.

Presas Pequenas. Caranguejos estranguladores alimentam-se de roedores, gatos e outros animais pequenos que eles capturam nas margens dos rios.

Caranguejos Estranguladores em Midgard

Caranguejos estranguladores são comuns na parte de Argental que fica além da Cidade Livre de Zobeck. São usados por ciganos Kariv e jogadores de caranguejo em suas adivinhações. Os Kariv respeitam os caranguejos estranguladores por suas habilidades de adivinhação; tratam-nos como criaturas sagradas e nunca se alimentam deles. No entanto, moradores de Zobeck não têm essa mesma percepção e os veem como uma iguaria, principalmente os machos.

Existem caranguejos estranguladores muito maiores, e os Kariv acreditam que esses espécimes extremamente raros podem interferir no futuro tanto quanto prevê-lo.

Caranguejo Estrangulador

Fera Minúscula, sem alinhamento

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 18 (4d4 + 8)
Deslocamento 9 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	14 (+2)	14 (+2)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Imunidades a Dano psíquico
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas —
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Anfíbio. O caranguejo estrangulador pode respirar no ar e na água.

Ações

Garra-Chicote. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) cortante, e o alvo fica agarrado (CD 8 para escapar). Enquanto estiver agarrado, o alvo não pode falar ou conjurar magias com componentes verbais.

Caranguejo Ósseo

O crânio rachado de um caranguejo ósseo corre por aí sobre pernas de cor branco ósseo. Esses crustáceos corrompidos transformam crânios descartados em lares.

Conchas de Crânio. Parecendo enormes caranguejos eremitas, caranguejos ósseos habitam os restos mortais de grandes peixes, humanoides e outras criaturas. As pernas alvas e espinhosas do caranguejo ósseo se camuflam perfeitamente entre ossos e restos de madeira branca. Quando não há crânios, esses caranguejos escavam pedaços de madeira ou de coral para produzir abrigo, adicionando pedacinhos de concha ou de sujeira aos seus lares portáteis. Todos os caranguejos brigam por crânios de boa qualidade.

Necrófagos de Memória. Caranguejos ósseos são necrófagos vorazes. Vivem em rochedos e cavernas costeiras, onde usam suas pinças especializadas para abrir crânios ao meio e se alimentar com os miolos. Séculos dessa dieta deram aos caranguejos ósseos uma inteligência coletiva. Alguns caranguejos retêm fragmentos da memória daqueles que devoram, e tais indivíduos reconhecem os amigos ou atacam os inimigos das criaturas cujos crânios estão usando.

Caranguejos ósseos caçam em grupos, buscando presas como aves marinhas e criaturas isoladas em piscinas formadas pela maré. Eles puxam as presas para além da linha de quebra das ondas e as deixam sucumbir sob o sol escaldante. Limpam cadáveres em questão de horas, e seus campos de caça ficam cobertos por ossos rachados e embranquecidos pelo sol — o ambiente perfeito para os predadores litorâneos se esconderem.

Febre Fantasmagórica. Como comem carniça, caranguejos ósseos são vetores de uma doença perigosa — a febre fantasmagórica, que afeta a vítima com febres e delírios. Marinheiros e outras pessoas que consomem a carne doentia e contaminada de um caranguejo ósseo raramente sobrevivem.

Embora caranguejos ósseos não possam ser domesticados, podem ser convencidos a viver em áreas específicas, atacando intrusos ao mesmo tempo que ignoram frequentadores usuais da região.

Fera Pequena, sem alinhamento

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 33 (6d6 + 12)

Deslocamento 6 m, natação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	1 (–5)	12 (+1)	4 (–3)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3

Resistências a Dano contundente

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Anfíbio. O caranguejo ósseo pode respirar no ar e na água.

Camuflagem Óssea. Um caranguejo ósseo tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) enquanto estiver entre ossos.

Consciência Coletiva. Um caranguejo ósseo pode se comunicar perfeitamente com todos os outros caranguejos a até 30 metros dele. Se um deles percebe um perigo, todos ficam sabendo.

Salto. Caranguejos ósseos têm pernas incrivelmente poderosas, e podem saltar até 3 metros para frente ou para trás como parte de seu movimento; isso conta como uma ação de desengajar quando eles estiverem se movendo para longe de um adversário.

Febre Fantasmagórica. Uma criatura viva que for ferida por uma criatura infectada ou que fizer contato físico com uma criatura com os sintomas da febre fantasmagórica deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 11 ao final do encontro, ou é contaminada. A doença se manifesta após 24 horas. Começa com calafrios suaves, que ficam mais severos dia após dia, acompanhados de febre. Alucinações são comuns, e o medo que elas implicam é o que dá o nome à doença. No início, a criatura infectada ganha dois níveis de exaustão que não podem ser retirados, a menos que a doença seja curada por uma *restauração menor*, magia equivalente ou descanso. A criatura infectada faz outra salvaguarda de Constituição CD 11 no final de um descanso longo. Se for bem-sucedida, um nível de exaustão é removido. Se falhar, a doença persiste. Se os dois níveis de exaustão forem removidos com salvaguardas bem-sucedidas, considera-se que a vítima se recuperou naturalmente.

Ações

Ataques Múltiplos. O caranguejo ósseo faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) cortante.

Carnelífero

Essa massa de cadáveres fundidos lembra uma borboleta com asas de pele, membros de ossos e uma cabeça formada por diferentes crânios. A magia obscura que criou a abominação flutua ao redor dela, faminta.

Vinculadas por Necromancia. Carnelíferos surgem a partir de um terrível ritual necromântico. Cultistas se reúnem em nome de um deus da escuridão, de uma lich poderosa ou de um maluco ensandecido e vinculam seus corpos e almas para formar um único ser do mal. Carnelíferos coletam membros recentemente decepados, adicionando essas novas partes em si mesmos de acordo com uma estética própria e desconhecida.

Dilema da Carne. A coisa mais horripilante sobre um carnelífero, no entanto, é sua natureza cruel. Um carnelífero oferece para suas presas a decisão de morrer ou perder um membro. É possível saber onde habita um carnelífero, porque vários habitantes locais têm membros faltando.

Natureza de Morto-Vivo. Um carnelífero não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Carnelífero

Morto-vivo Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 187 (22d10 + 66)

Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Salvaguardas For +4, Des +8

Perícias Enganação +4, Furtividade +8, Percepção +5

Vulnerabilidades a Dano radiante

Resistências a Dano elétrico, gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição atordoado, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 72m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Darakhul

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Armas Mágicas. Os ataques do carnelífero são mágicos.

Resistência à Expulsão. O carnelífero tem vantagem em salvaguardas contra qualquer efeito que expulse mortos-vivos.

Morte Sorrateira. Uma criatura que começa seu turno a até 9 metros do carnelífero deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofre 14 (4d6) pontos de dano necrótico.

Regeneração. O carnelífero recupera 10 pontos de vida no começo do turno dele. Se o carnelífero sofre dano ígneo ou radiante, essa característica não funciona no começo de seu próximo turno. O carnelífero morre apenas se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Ações

Ataques Múltiplos. O carnelífero faz dois ataques com o esporão ósseo ou dois ataques com o olhar torturante.

Esporão Ósseo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (2d12 + 4) cortante mais 11 (2d10) necrótico. Se os dois ataques acertarem uma criatura no mesmo turno, ela fica agarrada (CD 10 para escapar). Como uma ação bônus, o carnelífero pode escolher se o dano causado pelo ataque vai ser contundente, cortante ou perfurante.

Olhar Torturante. Uma criatura a até 36 metros capaz de ver o carnelífero sofre 18 (4d8) pontos de dano psíquico e fica paralisada por 1d4 rodadas; sofre metade desse dano e não fica paralisada caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15. O olhar torturante não pode ser usado contra o mesmo alvo duas vezes em um único turno.

Corte. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante. Em caso de acerto crítico, o alvo sofre 27 (5d10) pontos de dano cortante adicionais, e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12. Se falhar, o carnelífero decepa e absorve um dos membros do alvo (escolhido aleatoriamente). Além disso, ele recupera um número de pontos de vida igual ao dano cortante que causou.

Carniçal Mendicante

Essa criatura magrela que não passa de uma carcaça cinzenta se veste com trapos e está sempre mordiscando um pedaço de osso. Move-se tão lentamente que é quase como se rastejasse, mas seus olhos brilham como brasas, e ela emana uma ferocidade desesperada em cada respiração rouca e fedorenta.

Carniçais Inferiores. A maior parte dos cidadãos do império dos carniçais não são darakhuls, mas sim tipos inferiores de carniçais e lívidos. Carniçais mendicantes são, de longe, a variedade mais fraca deles. Embora sejam os mais empregados em ações militares envolvendo legiões, são usados como linha de frente; os mais fracos nem mesmo servem para isso. Levam vidas miseráveis vasculhando lugares perto da superfície em busca de comida ou como pedintes nas cidades carniçais.

Ressequidos e Carentes. Esqueléticos até para os padrões dos mortos-vivos, carniçais mendicantes são versões mais fracas de seus parentes comuns — pouco mais do que esqueletos cobertos por pele. Embora alguns carniçais mendicantes passem toda sua existência morta-viva nessa forma, sabe-se que ao menos alguns já foram carniçais mais fortes que definharam após serem privados de fontes de carne. Outros foram exilados do império, sem recursos para cuidar de si mesmos.

Carniçal Mendicante

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 13 (3d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Subcomum

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Táticas de Bando. O carniçal mendicante tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do carniçal estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Fome Brutal. Um ataque de mordida de um carniçal mendicante que acerte uma criatura que ainda não tenha agido em combate é considerado um acerto crítico.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (2d4 + 2) cortante. Caso a criatura não seja um elfo ou um morto-vivo, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 10, ou ficará paralisada por 1 minuto. Um alvo paralisado deve repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Carniçal Pulveriosso

O carniçal pulveriosso, uma criatura feita de poeira e com uma boca cheia de dentes, está sempre faminto por carne e sangue. A massa poeirenta é totalmente corrompida e animada unicamente por uma energia obscura.

Famintos Até Virar Pó. O carniçal pulveriosso é pequeno e despretensioso; é um aglomerado de pó e fragmentos de osso que parece com uma pilha de restos de uma múmia ou de um vampiro torrado pela luz do sol. Carniçais podem acabar nessa forma após longos períodos de inanição. O processo leva décadas, razão pela qual há tão poucos carniçais pulveriossos — poucos carniçais têm tanto autocontrole. Mesmo entre carniçais imperiais, usar a fome como método de tortura é considerado ofensivo, além de ser muito raro. Um carniçal pulveriosso pode surgir dos restos de um prisioneiro privado de alimento ou de um carniçal preso em uma caverna selada, que deixa para trás a pele restante e se mantém animado puramente pela fome, pelo ódio e pela sabedoria amarga de longos séculos.

Zombeteiros e Cheios de Ódio. Carniçais pulveriossos são criaturas de puro mal, que têm como objetivo devorar, corromper e destruir todas as criaturas vivas. Os únicos seres que veem com alguma afinidade são outros carniçais. Mesmo nesse caso, frequentemente a postura deles é zombeteira, odiosa ou violenta. Eles têm algum tipo de respeito leve pelos nobres darakhuls.

Vozes Sussurrantes. A maior parte dos carniçais pulveriossos fala pelo menos 4 idiomas, mas a voz deles é muito fraca. Para ouvir um deles falando normalmente, é necessário fazer um teste de Percepção CD 15. Mortos-vivos ganham um bônus de +8 nesses testes.

Carniçal Pulveriosso

Morto-vivo Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 195 (26d6 + 104)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	20 (+5)	18 (+4)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Salvaguardas Des +9, Con +8, Sab +6, Car +8
Perícias Furtividade +9, Percepção +6
Resistências a Dano elétrico, gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades a Dano necrótico, venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas Comum, Darakhul, Dracônico, Anão
Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Amorfo. O carniçal pulveriosso pode passar por um espaço de até 2,5 centímetros sem precisar se espremer.

Coalescência. Sempre que um carniçal pulveriosso drena a força vital de uma vítima com pó de túmulo, ele pode usar essa energia para assumir e manter uma forma mais sólida. A nova forma corresponde a de um ser Pequeno e semitransparente, mas tem o formato aproximado de um carniçal normal. Nessa forma, o carniçal não é amorfo e não pode formar redemoinhos, mas pode falar normalmente e manipular objetos. A forma alterada permanece por 1 minuto para cada ponto de dano necrótico infligido contra oponentes vivos.

Proteção contra Expulsão. O carniçal pulveriosso e qualquer outro carniçal a até 9 metros dele têm vantagem em salvaguardas contra efeitos que expulsem mortos-vivos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do carniçal pulveriosso é Carisma (CD 18 para evitar magia, +10 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *dissipar magia, escuridão, raio do enfraquecimento, toque necrótico*

3/Dia: *cegueira/surdez, círculo da morte* (7º círculo; 10d6)

1/Dia: *dedo da morte*

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d8 + 5) perfurante mais 1d4 energético, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou fica paralisado por 1d4 + 1 rodadas. Caso o alvo seja humanoide, deve ser bem-sucedido em uma segunda salvaguarda de Constituição CD 19, ou então contrai a febre darakhul.

Pó de Túmulo. Um carniçal pulveriosso pode projetar um cone de 12 metros de pó de túmulo. Todos os alvos dentro dessa área devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza CD 19, ou sofrem 4d8 pontos de dano necrótico. Devem ainda ser bem-sucedidos em uma segunda salvaguarda, mas de Constituição CD 17, para evitar a infecção da febre darakhul.

Redemoinho (Recarga 5–6). Um carniçal pulveriosso pode gerar um redemoinho de ossos e dentes. Todas as criaturas dentro de um cubo de 6 metros de lado sofrem 66 (12d10) pontos de dano cortante e perdem 1d6 pontos de Força; sofrem metade do dano e não perdem Força caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 17. O redemoinho se dissipa após uma rodada.

CARNIÇAIS EM MIDGARD

O império carniçal mantém estruturas sociais complexas e forma alianças importantes, particularmente entre os príncipes mortos-vivos de Morgau e Doresh. Embaixadas não oficiais existem em Zobeck, nos Cantões Obscuros, em Krakova e em Magdar. Outros postos avançados secretos podem espreitar nas Sete Cidades, Illyria, ou além.

A paciência e a disposição de converter inimigos em seguidores faz com que vitórias duradouras contra os darakhuls sejam difíceis. Três legiões inteiras de carniçais de ferro servem diretamente ao Imperador Nicoforus, e uma dúzia de legiões de tipos variáveis reforça a luta contra outras raças do submundo.

FEBRE DARAKHUL

Essa rara doença, espalhada principalmente através de mordidas, passa despercebida por 24 horas, debilitando lentamente o ser infectado. Uma criatura afetada deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17 após cada descanso longo. Se falhar, a vítima sofre 14 (4d6) pontos de dano necrótico e tem seus pontos de vida máximos reduzidos em uma quantidade igual ao dano sofrido. Essa redução não pode ser removida até que a vítima se recupere da febre darakhul, e mesmo assim só pode ser removida por uma *restauração maior* ou magia equivalente. A vítima se recupera da doença sendo bem-sucedida nas salvaguardas por dois dias consecutivos. *Restaurações maiores* curam a doença; *restaurações menores* permitem que a vítima faça a salvaguarda de Constituição diária com vantagem.

Embora seja disseminada principalmente entre humanoides, a doença pode afetar ogros e, portanto, outros gigantes também são suscetíveis.

Caso a criatura infectada morra de febre darakhul, jogue 1d20, adicione o modificador de Constituição atual da criatura e encontre o resultado na Tabela de Ajuste abaixo para determinar sob qual forma de morto-vivo o corpo da vítima será reanimado.

Tabela de Ajuste

Jogada	Efeito
1–9	Nenhum; a vítima simplesmente morre
10–16	Carniçal
17–20	Lívido
21+	Darakhul

Carniçal Darakhul

Nas profundezas escuras do subterrâneo, um império de ambição devastadora cresce e esquematiza planos e sonhos. Eles chamam a própria sociedade de o Povo, mas as pessoas da superfície a chamam de Lordes do Subterrâneo, Império Carniçal ou simplesmente Império dos Carniçais. As cidades repousam escondidas, agentes se infiltram no submundo de várias cidades da superfície; seus objetivos não conhecem limites. Para eles, se você não é membro do Povo, então é comida.

CARNIÇAL DARAKHUL

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (lórica de escamas; 18 com escudo)

Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)

Perícias Enganação +3, Furtividade +5

Resistências a Dano necrótico

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Darakhul

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Disfarce de Mestre. Um darakhul disfarçado tem vantagem em testes de Carisma (Enganação) feitos para se passar por uma criatura viva. Enquanto estiver usando essa habilidade, o darakhul perde seu fedor.

Fedor. Qualquer criatura viva que começa o turno a até 1,5 metro de um darakhul deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou fica envenenada até o começo de seu próximo turno. Uma salvaguarda bem-sucedida deixa a criatura imune ao fedor do darakhul por 24 horas. Um darakhul usando essa habilidade não pode utilizar Disfarce de Mestre.

Sensibilidade à Luz Solar. O darakhul tem desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão e em jogadas de ataque nas quais ele ou o objeto que ele está tentando ver ou atacar estiverem sob a luz direta do sol.

Proteção contra Expulsão. O darakhul e quaisquer outros carniçais a até 9 metros dele têm vantagem em salvaguardas contra efeitos que expulsam mortos-vivos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O darakhul faz um ataque de mordida, um ataque com as garras e um ataque com a picareta de guerra. Usar um escudo limita o darakhul, que pode então fazer um ataque com as garras ou um ataque com a picareta de guerra, mas não os dois.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) perfurante. Se a criatura alvo for humanoide, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 11 ou contrai a febre darakhul.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) cortante. Se a criatura não for um morto-vivo, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou fica paralisada por 1 minuto. Um alvo paralisado deve repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Caso a criatura humanoide fique paralisada por 2 ou mais rodadas (ou seja, se falhar em pelo menos 2 salvaguardas), consecutivas ou não, a criatura contrai a febre darakhul.

Picareta de Guerra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante.

LORDES SUBTERRÂNEOS

Nas profundezas do minúsculo ducado de Morgau e Doresh fica o centro de um império sombrio: o império dos Carniçais, blasfemos adoradores carnívoros dos Deuses da Morte, da Fome e da Escuridão que visitam a superfície apenas para se alimentar. O império se ergueu muito tempo atrás, com o primeiro darakhul que respondeu às invocações de um diabolista.

Os darakhuls são fruto de uma estranha magia; são carniçais com inteligência, poderes necromânticos e a ambição de governar tudo o que há debaixo da terra. Alguns dizem que os primeiros darakhuls viraram mortos-vivos através de determinação absoluta e perversidade sem limites. Outros dizem que os darakhuls são crias de uma mítica dragonesa-carniçal chamada Darrakh, que ainda perambula pelas pradarias cinzentas que existem entre a vida e a morte.

A verdade se perdeu; os primeiros séculos após a ascensão do império carniçal não constam na história. Os darakhuls podem até ter sido mais espertos, fortes e implacáveis que os lívidos ou carniçais comuns, mas também existiam em menor número. Cada darakhul buscou poder sobre seus pares, criando uma linhagem infinita de reis mesquinhos, cultos famintos comandados por carismáticos sacerdotes da morte e reinos necromânticos fundados sobre os ombros de um único mestre místico. Nada resultou disso além de pilhagens mais efetivas de tumbas e cemitérios. Nas únicas ocasiões em que os primeiros reinos são lembrados entre os darakhuls, o são sob o nome de Era dos Reis Beligerantes.

O verdadeiro poder dos darakhuls começa com seus imperadores. O Temido e Infinito Império dos Darakhuls é uma civilização de mortos-vivos que fica nas profundezas da terra, alimentando-se de carne e sempre expandindo seu poder, lutando em uma eterna guerra contra todos os que vivem e respiram. Bem escondido, o império cresceu em força, em conhecimento e em população.

Velocidade e ferocidade garantiram aos darakhuls suas primeiras conquistas. A magia astuta e a fúria impiedosa mantiveram o império unido. O plano do imperador e a lealdade inabalável de seus seguidores sempre levarão o império além.

IMPERADORES CARNIÇAIS

Quatro grandes imperadores governaram os carniçais, sempre prestando suas homenagens ao Deus da Morte Anu-Akma e a Mordiggian, o Lorde Demônio dos Carniçais, também conhecido como Vardesain. Para honrar esses deuses, cada imperador expandiu o império sob a terra através de conquistas. Carniçais têm poucos amigos, e o império violento deles está constantemente em batalha. Na maior parte das guerras, eles saíram vitoriosos.

O primeiro imperador — Tonderil, o Quebra-Ossos — trabalhou por 23 anos para unir os lordes darakhuls e os reis menores sob seu comando; no fim, destruiu ou forçou cada um deles a jurar lealdade. O marco temporal dos carniçais é contado a partir do ano em que os maiores inimigos curvaram-se a Tonderil. Através da fidelidade, os antigos inimigos receberam títulos e assumiram gabinetes; tornaram-se fundadores do Templo do Deus da Fome e do Santuário dos Necrófagos, além de generais da Real Legião dos Bastardos. O melhor título foi para o vencedor, é claro, e Tonderil proclamou a si mesmo como imperador.

O governo dele não durou muito. Tonderil foi destruído em batalha, o que levou ao ataque que quebrou as linhas de defesa da cidade derro perdida de Gonderif. Ele governou por apenas 9 anos como imperador de todos carniçais, mas estabeleceu os alicerces de tudo o que viria depois: a magia, as legiões, a aristocracia de duques rivais, os sacerdotes e os marqueses.

As primeiras vitórias de Tonderil contra os elfos obscuros e contra os anões das profundezas destruíram cidades inteiras da Deusa Aranha e do Deus da Forja Volund, levando milhares de seres escravizados aos mercados de vidas. O padrão de expansão foi determinado, usando a magia carniçal de alimentação e de frenesi, de sombras e de morte. Os necromantes darakhuls ficaram mais poderosos do que quaisquer outros no mundo. O esforço constante os fez mais fortes. Os exércitos criavam novos soldados a cada vitória.

A segunda a sentar-se no trono foi a cria de Tonderil. O poder da Imperatriz Haresha Sanguinvernal derivou de sua sorte em batalha: ela foi a única general sobrevivente em Gonderif, de modo que voltou para casa em triunfo e reclamou o trono. Embora fosse uma sacerdotisa poderosa de Anu-Akma e uma estrategista capacitada, ela falhou em ficar de olho em seus seguidores mais próximos e morreu, doze anos depois, por causa de um golpe.

Vermesail, Dançarino dos Túmulos, o general que planejou o golpe, era paranoico e desconfiado graças à maneira com a qual chegou ao poder. Fez vários generais, sacerdotes e necromantes darakhuls se voltarem uns contra os outros em vez de olhar para fora e tentar conquistar novos territórios. O império encolheu durante o reino de Vermesail, que morreu em um combate mágico contra assassinos drow. Eles foram devorados por hordas de guardas poucos depois de acabar com Vermesail.

O sucessor escolhido de Vermesail morreu ao lado dele. No intervalo entre reinados, os Duques se declararam imperadores, incluindo um "Rei Mendigo". Quando a legião do Duque Nicoforus marchou Cidade Branca adentro, o Rei Mendigo precisou lutar.

Desde então, o quarto imperador, Nicofurus, o Pálido, tem governado por vinte anos, com astúcia e crueldade implacável. Recentemente, ele vingou o assassinato de seu antecessor pelas mãos dos drow. Primeiro, enviou um conglomerado de ossos para matar o alto sacerdote drow; depois, destruiu completamente a cidade, levando todos os elfos obscuros como prisioneiros — desses, devoraram os mais fracos e transformaram os mais fortes. Sob o governo de Nicoforus, os necrófagos prosperaram, uma vez que ele confia mais nos poderes arcanos do que nos poderes divinos de vários altos sacerdotes. Demônios alegam que Vardesain, o Lorde Demônio dos Carniçais, cresceu em estatura no Abismo devido ao sucesso do império.

Carniçal Imperador

Esse homem de meia-idade, cabelos negros e pele branca como marfim usa vestes roxas e pretas e uma coroa prateada cravejada de esmeraldas. Usa botas negras nos pés, e seus braços e dedos são cobertos de ricas joias de ouro e prata. Ele carrega um cetro que tem um crânio em seu topo.

O Imperador Nicoforus, o Pálido, governa o império subterrâneo dos darakhuls. Muito abaixo da superfície, em túneis escuros e vastas câmaras, os carniçais civilizados do império extraíram a glória da carne e da pedra sob a liderança de Nicoforus. Ele levou o império à vitória contra os elfos obscuros, e agora essa raça está quase extinta nos territórios sob comando dos carniçais.

Cortesia Inesperada. Os carniçais estão satisfeitos em viver nas profundezas escuras da terra por enquanto, mas o imperador não para de pensar no que há sob o céu. O Imperador Nicoforus tem uma alma de aço e uma fome digna dos abismos mais profundos do submundo. Apesar de toda a ambição, ele é extremamente civilizado e urbano, tratando até inimigos odiados com uma cortesia estrita — até o momento em que devora os ossos deles.

Natureza de Morto-Vivo. O imperador não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Carniçal Imperador

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)

Pontos de Vida 204 (24d8 + 96)

Deslocamento 9 m, escavação 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	19 (+4)	20 (+5)	17 (+3)	21 (+5)

Salvaguardas Des +8, Sab +9

Perícias Enganação +11, Intuição +9, Percepção +9, Persuasão +11

Resistências a Dano gélido, necrótico

Imunidades a Dano venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19

Idiomas Comum, Darakhul, Dracônico, Gnoll, Subcomum

Nível de Desafio 20 (25.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o imperador falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Conjuração. O imperador é um conjurador de 17º nível. O atributo de conjuração do imperador é Carisma (CD 19 para evitar magia, +11 para acertar com ataques mágicos). Ele conhece as seguintes magias de feiticeiro:

Truques (à vontade): *golpe certeiro, mensagem, prestidigitação arcana, proteção contra lâminas, toque chocante, toque necrótico*

1º círculo (4 espaços): *égide, mísseis mágicos*

2º círculo (3 espaços): *força espectral, reflexos*

3º círculo (3 espaços): *bola de fogo, medo*

4º círculo (3 espaços): *malogro, porta dimensional*

5º círculo (2 espaços): *imobilizar monstro, névoa mortal*

6º círculo (1 espaço): *círculo da morte*

7º círculo (1 espaço): *dedo da morte, teleporte*

8º círculo (1 espaço): *palavra de poder: atordoar*

9º círculo (1 espaço): *palavra de poder: matar*

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz direta do sol, o imperador tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Resistência à Expulsão. O imperador tem vantagem em salvaguardas contra qualquer efeito que expulse mortos-vivos.

Ações

Ataques Múltiplos. O imperador faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras. Ele pode fazer um ataque com o cetro em vez de um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) perfurante. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou contrai a febre darakhul.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou fica paralisada por 1 minuto. O alvo paralisado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Cetro. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d10 + 4) contundente mais 17 (5d6) necrótico.

Reações

Armadura Sanguínea. Quando o imperador sofre dano por uma criatura que ele possa ver a até 18 metros, a criatura atacante sofre um número de pontos de dano necrótico igual à metade do dano causado ao imperador.

Ações Lendárias

O imperador pode executar três ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas ao final do turno de outra criatura. No começo do turno dele, o imperador recupera as ações lendárias gastas.

Atacar. O imperador faz um ataque de mordida ou um ataque com as garras.

Truque. O imperador conjura um truque.

Fonte de Poder (Custa 3 Ações). jogue 1d8. O imperador recupera um espaço de magia do círculo equivalente ao resultado ou menor.

O Covil do Carniçal Imperador

O covil do imperador Nicoforus é um palácio no centro da Cidade Branca, a capital do império darakhul. Ele é servido por guerreiros carniçais de elite da Legião de Ferro, e os súditos têm uma estima divina por ele. Qualquer um que se ergue contra o imperador logo descobre que, na verdade, está se erguendo contra um império inteiro.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), o imperador pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. O imperador não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- No valor de iniciativa 20 da rodada seguinte, todas as criaturas que não sejam mortas-vivos ou constructos e que sofreram dano necrótico sofrem 7 (2d6) pontos adicionais de dano necrótico.
- O imperador mira em uma criatura a até 9 metros que ele possa ver. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofre 18 (4d8) pontos de dano necrótico. O imperador recupera um número de pontos de vida igual ao dano causado.
- Uma muralha de gelo surge de uma superfície a até 30 metros do imperador. A muralha tem até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,50 metro de espessura. Uma criatura no espaço da muralha quando ela surge deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15, ou sofre 10 (3d6) pontos de dano gélido; depois, é empurrada para um dos lados da muralha (à escolha da criatura). Cada trecho de 1,50 metro da muralha tem CA 10, 15 pontos de vida, resistência a dano cortante e perfurante, imunidade a dano gélido, psíquico e venenoso e vulnerabilidade a dano ígneo. A muralha permanece até que o imperador use essa mesma ação de covil de novo ou até que ele morra.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil do imperador é deturpada por sua magia, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Criaturas a até 1,6 quilômetro do covil e que estejam infectadas com a febre darakhul têm desvantagem em salvaguardas de Sabedoria contra magias e efeitos causados por carniçais ou darakhuls.
- Cadáveres a até 1,6 quilômetro do covil têm 80% de chance de serem reanimados como esqueletos ou zumbis até 24 horas após sua morte. Esses mortos-vivos nunca atacam carniçais ou darakhuls, mas instintivamente obedecem aos comandos deles.
- Luzes fantasmagóricas aparecem a até 16 quilômetros do covil, mais frequentes à medida que se aproximam dele. As luzes emanam meia-luz a até 3 metros. Mortos-vivos dentro dessas luzes ganham 1d6 pontos de vida temporários no começo do próprio turno; uma luz não pode aumentar os pontos de vida de um morto-vivo acima de 150% de seu valor de pontos de vida máximos.

Caso o imperador morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

Carniçal Imperial

Um carniçal imperial é orgulhoso e cheio de si, tem um corpo robusto e musculoso, garras afiadas tingidas de preto e vestes estranhamente bem arrumadas. Os olhos vermelhos e cintilantes têm um brilho malicioso e inteligente.

Tropas de Choque. Carniçais imperiais formam a tropa de choque do império carniçal, e estão sempre ávidos por expandir seu poder e sua influência. São tratados como ajudantes e ficam com as tarefas mais difíceis: combater e conter oponentes enquanto darakhuls, legionários de ferro e outros seres os flanqueiam.

Trabalhadores Ambiciosos. Muitos acreditam que os necrófagos dos cultos da fome conhecem alguns segredos sobre como transformar carniçais imperiais em carniçais de ferro. Esse rumor os enche de esperanças de subir na hierarquia. Além disso, seu poder sobre carniçais inferiores e seres escravizados dá a eles o gosto da tirania. Como são ambiciosos e sempre ávidos por mais poder, carniçais imperiais estão sempre dispostos a se provar bons caçadores, guerreiros e espiões.

Imunes ao Sol. Ao contrário de um carniçal comum, um carniçal imperial não sofre os efeitos da luz do sol, sentindo pouca necessidade de disfarçar sua real aparência.

CARNIÇAL IMPERIAL

Morto-vivo Médio, ordeiro e mau

Classe de Armadura 16 (couraça peitoral)

Pontos de Vida 93 (17d8 + 17)

Deslocamento 9 m, escavação 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Darakhul, Subcomum

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Proteção contra Expulsão. O carniçal imperial e qualquer outro carniçal a até 9 metros dele têm vantagem em salvaguardas contra efeitos que expulsem mortos-vivos.

Ações

Ataques Múltiplos. O carniçal imperial faz um ataque de mordida e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) perfurante. Se a criatura alvo for humanoide, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 11 ou contrai a febre darakhul.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (4d6 + 3) cortante. Se a criatura não for um elfo ou um morto-vivo, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 11 ou fica paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Besta Leve. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 2) perfurante.

Carniçal de Ferro

É um tipo de carniçal bruto e de aparência perversa. Carrega uma glaive cruel e tem os braços manchados até os cotovelos com sangue escuro e seco. Os olhos, brilhantes e cor de ferrugem, emanam um olhar penetrante de fome contida.

Espinha Dorsal das Legiões. Carniçais de ferro e lívidos são os membros de elite das legiões imperiais, atuando como oficiais superiores, oficiais e porta-estandartes. Alimentam-se do estoque de escravizados e marcham sob as ordens dos nobres darakhuls.

Gostam de Uniformes. Carniçais de ferro têm orgulho de seu status e de seus uniformes. A couraça peitoral padrão e os elmos abertos na frente são feitos de ferro negro e enfeitados com latão. O penacho do elmo costuma ser feito de asas de morcego ou cerdas de besouro da carniça, tingidos de vermelho-rubi para indicar autoridade.

Armamentos de Dentes e Ossos. Vários itens do equipamento de um carniçal de ferro são decorados com ossos incrustados ou conjuntos de dentes, do mesmo jeito que pérolas são usadas no ornamento de armas em outros lugares.

Carniçal de Ferro

Morto-vivo Médio, ordeiro e mau

Classe de Armadura 16 (couraça peitoral)

Pontos de Vida 143 (22d8 + 44)

Deslocamento 9 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Darakhul, Subcomum

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Proteção contra Expulsão. O carniçal de ferro e qualquer outro carniçal a até 9 metros dele têm vantagem em salvaguardas contra efeitos que expulsem mortos-vivos.

Ações

Ataques Múltiplos. O carniçal de ferro faz um ataque de mordida e um ataque com as garras, ou então três ataques com a glaive.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (3d8 + 4) perfurante. Se a criatura não for um elfo ou um morto-vivo, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se a criatura alvo for humanoide, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou contrai a febre darakhul.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (4d6 + 4) cortante. Se a criatura não for um elfo ou um morto-vivo, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou ficará paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se a criatura alvo for humanoide, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou contrai a febre darakhul.

Glaive. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d10 + 4) cortante.

Besta Pesada de Osso. *Arma de Combate à Distância:* +6 para acertar, alcance 30/120 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d10 + 3) perfurante.

Cavador

Essas criaturas de pelagem castanho-clara investigam curiosamente os arredores, reconfortando-se com a presença de outros.

Lavradores Amigáveis. Cavadores trabalham juntos em todas as tarefas: escavação de túneis, coleta e criação de filhotes. São onívoros que se alimentam de raízes, frutinhas, insetos e répteis — consideram as cobras uma iguaria especial. As cidades mais desenvolvidas de cavadores possuem fazendas rudimentares, onde eles cultivam frutas e vegetais que geralmente encontram na natureza.

Tocas Seguras. Alguns assentamentos têm cães-da-pradaria domesticados, treinados para montar guarda ao lado dos tutores cavadores. Pares de adultos montam guarda nos perímetros da cidade e soam um alarme quando identificam um adversário. A população alertada volta à segurança das tocas, enquanto os indivíduos mais fortes acrescentam novos túneis caso seja necessário, além de bloquear o acesso à superfície até que a ameaça passe. Em combate, cavadores resistem juntos, defendendo os mais fracos e jovens e lutando com fundas improvisadas ou com dentes e garras afiados.

Morrem de Solidão. Caso seja separado de outros de sua espécie, um cavador fica abatido, gritando por outros indivíduos de sua raça. Um cavador isolado geralmente morre de solidão em uma semana, a menos que consiga encontrar o caminho de volta até sua cidade ou que encontre outra cidade de cavadores. Em raras ocasiões, um indivíduo solitário acaba em um assentamento de outras criaturas, onde tenta ajudar a nova comunidade. Isso frustra a criatura e quem interage com ela, pois cavadores tentam antecipar as necessidades dos outros. Um cavador pode se juntar a um grupo de aventura com a esperança de voltar a um assentamento. Depois de passar pelo menos seis meses com um grupo, o cavador pode usar suas táticas de bando com seus novos aliados.

Cavadores vivem por até 15 anos. Duas vezes por ano, um cavador fêmea pode ter uma ninhada de um a três filhotes. Em regiões especialmente perigosas, no entanto, a criatura se reproduz de maneira acelerada para manter o crescimento da população acima da taxa de mortalidade. Nesses casos, uma fêmea pode ficar prenha de ninhadas de cinco filhotes em meses alternados. Um filhote de cavador torna-se adulto com um ano.

Cavador

Humanoide Pequeno (cavador), ordeiro e neutro

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 27 (6d6 + 6)
Deslocamento 9 m, escavação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	9 (−1)	12 (+1)	13 (+1)

Perícias Percepção +3
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas Comum
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Noção de Toca. Um cavador ganha vantagem em testes de Percepção se pelo menos outro cavador estiver acordado a até 3 metros dele.

Táticas de Bando. O cavador tem vantagem em jogadas de ataque quando o alvo está adjacente a pelo menos outro cavador que seja capaz de atacar.

Ações

Ataques Múltiplos. O cavador faz um ataque de mordida e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) cortante.

Funda. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) contundente.

Cavadores em Midgard

Assentamentos de cavadores podem ser encontrados nos Ermos do Leste, onde seus maiores inimigos são os goblins da poeira. Eles parecem se dar bem em descampados, e limpam magicamente os territórios ocupados por antigos assentamentos humanos.

Cavaleiros da Baba Yaga

Esses cavaleiros montados brandem incríveis armas velozes como o alvorecer, brilhantes como o sol ardente e frias como o túmulo. O cavaleiro branco é um ginete cheio de promessas, o cavaleiro rubro é um homem em seu auge e o cavaleiro negro é um sujeito barbado cheio de cicatrizes, com os olhos negros e a boca retorcida em uma carranca sombria. Eles cavalgam cheios de atitude em poderosas montarias.

Os três cavaleiros da Baba Yaga são lendas por si só. Claro Dia, Rubro Sol e Escura Noite (também conhecidos como os cavaleiros Alvo, Rubro e Escuro) são emissários fiéis, batedores e guerreiros errantes. Os três mudam com o tempo, mas são normalmente guerreiros humanos do gênero masculino. A aparência deles é distinta: cada um se veste usando as cores, as armaduras laqueadas e os ornamentos que combinam com o próprio nome, e seus cavalos mágicos têm cores correspondentes. O papel deles parece coincidir com as funções indicadas por suas alcunhas, embora a relação exata de cada um deles com Baba Yaga seja fonte de muita especulação.

Origens Variadas. Eles podem estar servindo a Avó Inverno por um tempo, como pagamento ou parte de uma barganha, ou podem ter sido amaldiçoados a substituir os antigos cavaleiros que mataram. Em qualquer um dos casos, Baba Yaga é a fonte de seu poder. Os cavaleiros estão conectados de forma estrita ao domínio do tempo: cada um representa uma parte do dia, de acordo com a posição do sol. Claro Dia governa e está vinculado ao período entre o alvorecer e o meio-dia, Rubro Sol entre o meio-dia e o pôr-do-sol, e Escura Noite entre o pôr-do-sol e o nascer de um novo dia. Embora a própria Baba Yaga seja astuta e caprichosa, seus três cavaleiros são vinculados à forças cosmológicas uniformes e constantes, o que se reflete no alinhamento e no comportamento deles.

Um se Ergue, Dois Repousam. Dois cavaleiros nunca coexistem, exceto quando confinados na Cabana Dançante de suas respectivas esposas ou nos jardins cercados ao redor da construção. Cada um deve abdicar de sua presença no Plano Material para o sucessor na rotação (isso varia em outros planos, dependendo

Os Cavaleiros da Baba Yaga em Midgard

A grande bruxa Baba Yaga é um poder a se respeitar em Midgard, sempre tramando coisas com suas filhas, as vilas, e buscando engolir gnomos perversos cujas almas ela clama serem suas por direito. O domínio de Baba Yaga se baseia na grandiosa magia das Linhas de Ley; ela comenda os elementos e encantamentos com facilidade, mas não pode estar em todos os lugares ao mesmo tempo.

Três de seus mais fiéis servos são o Cavaleiro Alvo, o Cavaleiro Rubro e o Cavaleiro Negro — formas corpóreas dos períodos do dia, símbolos da maestria de Baba Yaga sobre o próprio tempo. Ela usa apelidos para se referir a eles, chamando-os de "meu Claro Alvorecer, meu Rubro Sol e minha Negra Meia-Noite" porque eles são vinculados ao tempo (e algumas pessoas creem que é porque eles controlam o alvorecer, o meio-dia e o pôr do sol). Ela tem também vários outros servos, mas os cavaleiros, a cabana dançante e o feiticeiro Koshchei, o Imortal, são alguns dos mais grandiosos.

OS TRÊS CAVALEIROS

Cada cavaleiro tem sentidos, defesas e habilidades especiais únicas. Adicione as características apropriadas de cada cavaleiro às da criatura base conforme abaixo:

Claro Dia. O cavaleiro ganha visão no escuro 18 m, resistência contra o frio e contra o fogo e as seguintes magias inatas:

À vontade: *chama sagrada*

2/Dia: *luz do dia*

Rubro Sol. O cavaleiro ganha imunidade às condições amedrontado, cego e enfeitiçado, além de imunidade ao fogo e as seguintes magias inatas:

2/Dia cada: *chama contínua, raio ardente*

Negra Noite. O cavaleiro pode ver normalmente na escuridão natural ou mágica, ganha imunidade ao frio e as seguintes magias inatas:

À vontade: *raio de gelo*

2/Dia: *escuridão*

dos intervalos do dia e da noite). Forçar dois cavaleiros a coexistir no Plano Material causa uma tensão perigosa na realidade. Juntar os três pode ser o gatilho para um evento mágico primal ou uma catástrofe cronológica.

Natureza Atemporal. Os cavaleiros não envelhecem e não precisam comer, beber ou dormir.

CAVALEIRO DA BABA YAGA BASE

Feérico Médio, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 20 (placas e escudo)

Pontos de Vida 171 (18d8 + 90)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Salvaguardas Des +4, Sab +8

Perícias Arcanismo +7, Atletismo +10, História +7, Percepção +8

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano elétrico, venenoso

Imunidades à Condição envenenado, exausto, paralisado

Sentidos Percepção passiva 18

Idiomas Celestial, Comum, Infernal; telepatia 30 m

Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Conjuração Inata. O cavaleiro é um conjurador do 12º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (CD 16 para evitar magia, +8 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

1/Dia cada: *celeridade, escudo ardente, lentidão, porta dimensional*

3/Dia cada: *montaria fantasmagórica* (aparece como um cavalo de cor apropriada ao cavaleiro em questão), *transição planar* (apenas dele próprio e da montaria)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Montaria Inigualável. Quaisquer ataques direcionados à montaria do cavaleiro atingem o próprio cavaleiro. A montaria ganha o benefício das imunidades a dano e a condições do cavaleiro, e caso o cavaleiro seja bem-sucedido em uma salvaguarda contra um efeito em uma área, a montaria não sofre dano.

Sacada Rápida. O cavaleiro pode trocar entre o manejo da lança de montaria e da espada longa como uma ação bônus.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O cavaleiro faz três ataques com a lança de montaria ou com a espada longa. Ele pode usar o golpe temporal junto a um desses ataques quando estiver disponível.

Lança de Montaria. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m (desvantagem a 1,5 m), um alvo. *Dano:* 12 (1d12 + 6) perfurante.

Espada Longa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d8 + 6) cortante.

Golpe Temporal (Recarga 5–6). Quando o cavaleiro golpeia um alvo com um ataque corpo a corpo, além de sofrer dano normal, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou envelhece instantaneamente 3d10 anos. Uma criatura que envelhece dessa maneira tem desvantagem em jogadas de ataque, testes de atributo e salvaguardas baseados em Força, Destreza e Constituição até que o envelhecimento seja revertido. Uma criatura que envelheça além de sua idade máxima morre imediatamente. O envelhecimento é revertido automaticamente depois de 24 horas, mas pode ser revertido magicamente por uma *restauração maior* ou magia equivalente. Uma criatura bem-sucedida na salvaguarda fica imune ao efeito do golpe temporal por 24 horas.

ENCONTROS COM OS CAVALEIROS DA BABA YAGA

Os cavaleiros são bons inimigos a longo prazo; o poder deles é tão grande que podem ignorar até os maiores perigos quando à serviço de sua senhora. Alguns exemplos de possíveis encontros que os envolvam:

- Rubro Sol incendeia uma vila enquanto os PDJs estão dormindo na estalagem. Ele não diz nada caso seja questionado ou desafiado, apenas entrega um pergaminho de Baba Yaga ordenando a destruição da vila. Rubro Sol cavalga na direção do alvorecer.
- Noite Escura traz um pergaminho similar, pedindo a um personagem élfico que ceda um pouco de sangue para Baba Yaga; se o pedido for atendido, Negra Escura segue sem maiores incidentes, mas, se for negado, um garotinho humano completamente drenado é encontrado do lado de fora do alojamento do grupo.
- Ao meio-dia, Claro Dia lidera um desfile de estranhas criaturas, de duelistas e feiticeiras dos feéricos das sombras até um fogo-fátuo brilhante e um resplandecente demônio malakbel, queimando tão ardentemente que incendeia plantações e cabanas de colmo próximas. Um dos feéricos menciona que Claro Dia veio para prestar as respeitosas homenagens de Baba Yaga ao Rei do Rio. Se o grupo escolher se unir à procissão, não pode ir embora até o pôr do sol — e pode ainda descobrir que a sua companhia não é totalmente bem-vinda.

Centelha

Essa bola de energia elétrica flutua ameaçadoramente, explodindo em uma chuva de centelhas e tentáculos elétricos. Quando desaparece, deixa apenas o cheiro residual de ozônio.

Nascida das Tempestades. Quando uma grande tempestade cai no mundo no Plano Material, às vezes rompe o tecido da realidade, liberando criaturas sencientes feitas inteiramente de energia elemental. Movida por padrões de pensamento frenéticos e ações instáveis, uma centelha dispara pelo novo mundo para encontrar um corpo físico, atraída pela ânsia de experimentar uma forma.

Simbiontes e Gêmeas Alguns conjuradores procuram centelhas para que possam viver em simbiose. Feiticeiros ou clérigos devotados às divindades dos elementos podem chegar a um acordo com essas criaturas, permitindo que vivam dentro de seus corpos ao longo de toda a vida.

Ocasionalmente, quando uma centelha se forma, uma equivalente de carga contrária é criada ao mesmo tempo. Quando isso acontece, as duas centelhas sempre ficam a pelo menos 240 metros de distância uma da outra. Centelhas raramente vivem mais do que um ano, mesmo quando em simbiose com uma forma mortal. Quando se desfazem, simplesmente se apagam e retornam para os planos elementais.

Procuram Hospedeiros Fortes. Quando uma centelha disforme vê um corpo em potencial se aproximando, diminui a luz que emite ou adentra um objeto metálico. Dentre todos os tipos de alvo para habitar, centelhas preferem criaturas com muita Força. Ao assumir o controle de um corpo, a centelha usa o novo receptáculo para executar ataques de *toque chocante* ou para conjurar magias de *convocar relâmpagos* ou *relâmpago* contra inimigos que estejam longe. Caso seja expulsa de uma criatura, a centelha tenta imediatamente habitar uma nova.

Natureza Elemental. Uma centelha não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

CENTELHA

Elemental Minúsculo, caótico e neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 84 (13d4 + 52)

Deslocamento 3 m, voo 18 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	20 (+5)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Salvaguardas Des +8

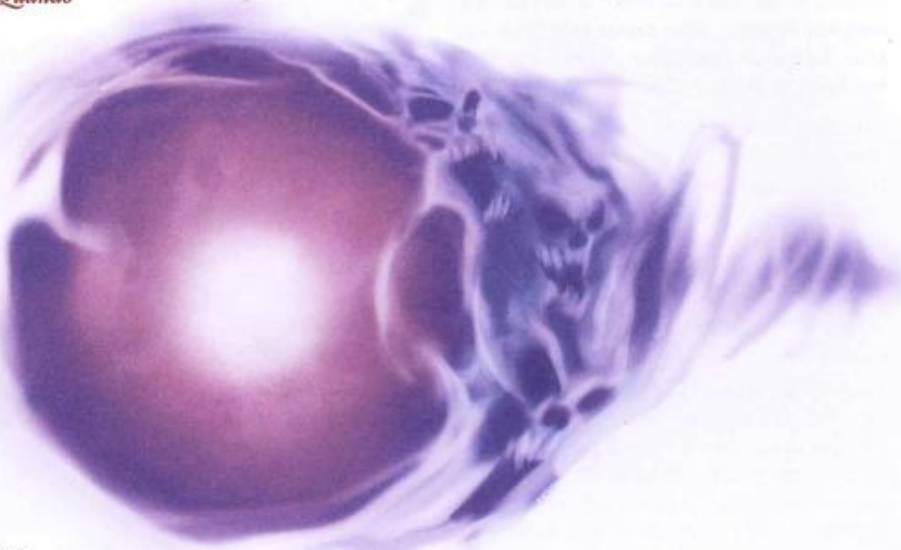
Imunidades a Dano elétrico

Resistências a Dano ácido, energético, ígneo, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Condição agarrado, caído, contido, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Primordial

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da centelha é Carisma (CD 14 para evitar magia, +6 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *toque chocante*

3/Dia: *relâmpago*

1/Dia: *convocar relâmpagos*

Ações

Habitar. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 14 ou fica dominado pela centelha, como se fosse a magia de *dominar pessoa*. A centelha entra automaticamente no espaço do alvo e se mescla com sua forma física. Enquanto estiver habitando a criatura, uma centelha não sofre dano de ataques físicos. O alvo recebe um bônus de +4 nos valores de Destreza e Carisma enquanto for habitado por ela. A fala e as ações da criatura habitada são notavelmente bruscas e erráticas para qualquer outra criatura que possua uma Percepção passiva 14 ou superior.

Sempre que a centelha usa sua conjuração inata, a criatura hospedeira pode tentar uma nova salvaguarda de Carisma CD 14. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda, a centelha é expelida, reaparecendo em um espaço a até 1,5 metro do antigo alvo.

Uma centelha parasita queima lentamente o sistema nervoso da criatura hospedeira. A criatura habitada deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ao fim de cada período de 24 horas, ou sofre 2d6 pontos de dano elétrico e tem seus pontos de vida máximos reduzidos na mesma quantidade. A criatura morre caso esse dano reduza seus pontos de vida máximos a 0. A redução permanece até que a criatura complete um descanso longo após a expulsão da centelha.

Centotauro

O centotauro é um verme de cor roxo enegrecido que tem o tamanho de um cavalo, centenas de patas, olhos negros multifacetados e mandíbulas espessas e fortes. Carregam machados de pedra bruta.

Comedores de Folhas. Centotauros perambulam por florestas e bosques onde a vegetação rasteira se enraíza na sombra das árvores, acumulando-se em altas pilhas; folhas e plantas são a maior parte da dieta dos centotauros. Embora eles sejam territoriais, às vezes espantam as ameaças em vez de matar os intrusos. No entanto, também são bons caçadores; suplementam a dieta com esquilos, macacos e até mesmo gnomos ou goblins.

Saliva Venenosa. Por mais formidáveis que pareçam, centotauros são as presas preferidas de alguns dragões e gigantes da selva, e com frequência são caçados por tósculis para serem usados como escravos ou como animais de abate. Como forma de defesa, eles desenvolveram um veneno suave. Suas machadinhas muitas vezes pingam essa substância após os centotauros esfregarem as armas nas próprias mandíbulas. Eles usam os machados para picar a vegetação e facilitar a digestão do material, assim como para caçar e defender a si mesmos.

Fala Estalante. Centotauros se comunicam usando a linguagem corporal, o movimento das antenas, cheiros e estalidos. Embora não tenham cordas vocais, centotauros são capazes de fazer sons ao estalar e esfregar habilmente as mandíbulas. São capazes, inclusive, de imitar os sons do idioma Comum, embora com um peculiar sotaque estalante. São ótimas fontes locais de informação, contanto que sejam tratados com respeito e não tenham seu território invadido.

Centotauro

Monstruosidade Grande, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 85 (10d10 + 30)

Deslocamento 12 m, escalada 9 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	8 (−1)	12 (+1)	10 (+0)

Perícias Acrobacia +4

Resistências a Dano venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição caído

Sentidos sismiconsciência 9 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Centotaurês, Comum

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. Os centotauros fazem dois ataques com a machadinha.

Machadinha. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante mais 2 (1d4) venenoso.

CHERNOMOI

Essas criaturas escamosas parecem minúsculos dragonáceos com asas de morcego.

Sprites de Dragão. Chernomois (que significa "covil de sprites" em Dracônico) geralmente moram de forma discreta em covis de dragões ou em lares draconatos, limpando e organizando as coisas durante a noite. Muito de vez em quando, pegam uma quiquilharia qualquer ou uma pedrinha preciosa brilhante como compensação. Eles parecem minúsculos dragonáceos alados, vestidos com uma armadura metálica feita[1] de pequenas moedas e pedras semipreciosas.

Alarmes de Covil. Chernomois morrem de medo de serpes e nunca fazem seus covis perto deles. Fora isso, são muito protetores em relação aos seus mestres draconatos, e disparam um alarme caso uma criatura intrusa seja percebida. Eles lutam com pequenas lâminas e ataques de guincho quando encurralados, embora a primeira opção seja sempre fugir do perigo — geralmente, correm direto até o aliado dragão, draconato ou draco.

CHERNOMOI

Feérico Minúsculo, neutro[1]

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 32 (5d4 + 20)

Deslocamento 6 m, voo 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (−1)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)

Perícias Acrobacia +6, Furtividade +6, Percepção +2

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Dracônico, Silvestre

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do chernomoi é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, invisibilidade, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação arcana, reparar*

1/Dia cada: *detectar veneno e doença, porta dimensional*

AÇÕES

Cimitarra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) cortante.

Guincho (Recarga 5–6). O chernomoi emite um guincho alto. Todas as criaturas a 18 metros que possam ouvi-lo sofrem 10 (3d6) pontos de dano trovejante, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 13.

CHERNOMOIS EM MIDGARD

Dragões do Império Mharoti consideram os chernomois pequenos animais de guarda e companhia, e os tratam mais ou menos como humanos tratariam papagaios ou pássaros de estimação. Em alguns casos, chernomois servem a dragões mais velhos na função de familiares e mensageiros, vestidos em armaduras espetaculares feitas de pedras preciosas. Armaduras douradas são um sinal da prosperidade e do poder de seus mestres.

Chezinique

Esses pequenos feéricos ferozes parecem anões sujos e folgados vestidos com calças e camisas de juta, amarradas com fios imundos e cordas esgarçadas. Geralmente não usam calçados, têm as unhas do pé quebradas e podres e usam gorros toscos de juta e couro na cabeça.

Anões Corrompidos. Apelidados de "sumidouros", esses feéricos pequenos e ferozes com aparência de anão assombram jazidas e ruínas antigas, matando e roubado visitantes descuidados. Dizem as lendas que os cheziniques são anões folgados corrompidos pelos feéricos das sombras, enquanto outros defendem que são anões que juraram fidelidade aos lordes e damas feéricos muito tempo atrás. Eles vivem em minas alagadas e abandonadas, ruínas ou em complexos de tumbas de sacerdotes e monarcas-divindades que já se foram.

Gorros Mágicos. Os mestres feéricos das sombras deram a eles chapéus mágicos que os permitem voar e ficar invisíveis à vontade. Esses gorros podem ser roubados e usados por outros aventureiros (veja a caixa de texto abaixo), mas os cheziniques lutam ferozmente para recuperá-los.

Barbas Arcanas. Caso um aventureiro consiga agarrar com sucesso um chezinique, pode tentar cortar a barba da criatura com uma lâmina mágica (a CA da barba é 15 e ela tem 5 PV). Se o atacante corta a barba dele, o chezinique perde suas habilidades de conjuração de magia e similares — e os pelos da barba dele são úteis para a preparação de poções e tinturas.

Quando o chezinique perde a barba e o gorro ao mesmo tempo, ele cai em um coma profundo e morre em 24 horas, ou então assim que for exposto à luz solar. Caso isso aconteça, o corpo do chezinique se desfaz em pó e se espalha para longe na rodada seguinte. Se a barba for restaurada novamente por meios mágicos ou se o gorro for recuperado antes que isso aconteça, o chezinique se recupera total e imediatamente.

CHEZINIQUE

Feérico Pequeno, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 153 (18d6 + 72)

Deslocamento 6 m, escalada 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

Salvaguardas For +10, Con +10

Imunidades à Condição inconsciente

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Darakhul, Élfico

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do chezinique é Carisma (CD 14 para evitar magia, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *detectar o bem e o mal, escuridão, fogo das fadas, invisibilidade*, luzes dançantes, mãos mágicas, raio de gelo, voo** (*apenas quando estiver usando o gorro sumidouro)

5/Dia cada: *imagem silenciosa, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento*

3/Dia cada: *gargalhada nefasta, localizar objeto* (raio 900 metros para encontrar o gorro sumidouro), teia

1/Dia cada: *dissipar magia, dominar pessoa, imobilizar pessoa*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O chezinique faz quatro ataques com a picareta de guerra ou dois ataques com a besta de mão.

Erguer Coisas Pesadas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) perfurante.

Besta de Mão. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante.

Gorro Sumidouro

Item maravilhoso, incomum (exige sintonia)

Esse chapéu garante a uma criatura que não seja um chezinique a habilidade de ficar invisível ou voar uma vez por turno (apenas a própria criatura), por até 1 minuto. A criatura que estiver vestindo o gorro gasta uma ação para iniciar o uso da habilidade do item. Os gorros normalmente parecem chapéus rústicos de juta, mas uma magia de *visão da verdade* revela que são coroas de ouro repletas de joias.

Cicavaque

O cicavaque é um pássaro mágico assumidamente feio — uma criatura sobrenatural que é invocada através de um ritual demorado. Ele tem um penacho negro no topo da cabeça e barbilhões disformes pendurados no bico. Não parecem nem um pouco imponentes.

Bicos de Adaga. Cicavaques usam seus compridos bicos de cor cinza pálido para sorver néctar e outros fluidos — ou para estocar com a força de uma adaga. Embora chamar esses pássaros de familiares exija muito esforço, a magia deles é bem comum, conhecida tanto entre camponeses e aldeões quanto por magos. Uma vez invocados, eles continuam fiéis ao mestre até a morte. Embora cicavaques não falem, eles compreendem o idioma Comum e podem falar com animais para ajudar seu mestre. Frequentemente, silenciam magicamente os cantos dos pássaros mais melodiosos.

Algibeiras de Poção. Cicavaques têm outra habilidade: quando totalmente distendidas, suas bolsas ventrais podem guardar quase dois litros de qualquer líquido. Essas algibeiras resistentes sofrem pouco ou nenhum dano provocado pelo conteúdo, retendo poções sem ingeri-las ou mesmo carregando ácidos sem receber ferimentos.

Ladrões tiram vantagem dessa habilidade, fazendo os pássaros sugarem líquidos para roubar mel das colmeias dos vizinhos, assim como leite, cerveja e vinho. Os ladrões mais audaciosos enviam seus pássaros até torres de magos, lojas de alquimistas ou boticários locais para roubar mercúrio, flogisto e outras substâncias mais exóticas. Os cicavaques carregam tais fluidos roubados de volta para quem os treina usando suas bolsas. Embora tenham força para voar normalmente, o voo deles é desajeitado, na melhor das hipóteses, quando estão carregados de líquido.

Invocação Folclórica. Para invocar um cicavaque com rituais folclóricos, a pessoa deve coletar um ovo de uma galinha preta, assim como 30 PO em ervas e peças de giz colorido. O ritual folclórico, realizado no pôr do sol, demora meia hora e exige um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15 para funcionar (os componentes materiais podem ser usados várias vezes até que o ritual funcione). Depois, o ovo de galinha deve ser carregado e mantido aquecido por 40 dias. Durante esse tempo, a pessoa fazendo o ritual não deve tomar banho nem sofrer efeitos mágicos. Esse ritual só pode ser realizado por não conjuradores, e sua magia febril é imediatamente dissipada caso o mestre do cicavaque use qualquer outro tipo de magia ou habilidade mágica.

CICAVAQUE

Feérico Minúsculo, neutro

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 17 (7d4)
Deslocamento 3 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	4 (−3)

Perícias Furtividade +6, Percepção +5
Resistências a Dano ácido, ígneo, venenoso
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15
Idiomas entende Comum; telepatia (toque)
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do cicavaque é Sabedoria (CD 11 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:
À vontade: *falar com animais*
1/Dia: *silêncio*

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d4 + 2) perfurante.

Cilada Mordente

Ciladas mordentes foram criadas por magos de guerra de tempos imemoriais. Elas parecem imensas estrelas-do-mar de onze braços e coloração cinza-escura. Pesam oito toneladas, mas mesmo assim uma cilada mordente nunca é óbvia. Pelo contrário: controlam alguns humanoides que perambulam sem objetivo por aí, com a pele brilhante de umidade, ocasionalmente formando grupos dispersos ao redor da cilada. Esses fantoches dão pouca atenção aos arredores.

Estrelas-do-Mar Perigosas. Ciladas se enterram no solo macio para atacar criaturas que chegam perto delas. Atacam soltando filamentos que injetam ácido nas vítimas; esse ácido derrete os órgãos e músculos, deixando o esqueleto, os tendões e a pele intactos. Depois de deixar um corpo oco e preenchê-lo com ácido e filamentos, a cilada mordente pode controlá-lo acima de si como se fosse uma marionete, criando um grupo de pessoas estranhas e desorientadas. Novas vítimas são capturadas pelas ciladas mordentes quando se aproximam para investigar.

Preferem Cérebros. As ciladas mordentes preferem comida inteligente. Com sua sismiconsciência, podem distinguir facilmente os tipos de presa; preferem bípedes Pequenos e Médios. Uma cilada mordente caça em uma mesma área até que não haja mais vítimas, de modo que uma vila pode sofrer várias perdas ou até ser aniquilada antes de descobrir o que está acontecendo. No entanto, uma cilada mordente é inteligente o suficiente para saber que vítimas que escapam podem voltar com amigos, pás e armas, prontas para a batalha. Quando isso acontece, a cilada abandona suas marionetes, enterra-se mais fundo na terra e procura outro lar.

Assassinas Cooperativas. Ciladas mordentes são pouco numerosas e não podem se reproduzir. O segredo da criação delas se perdeu há muito tempo, então elas eventualmente irão desaparecer para sempre — até lá, cooperam entre si, usando suas marionetes para atrair novas vítimas umas para as outras. Um bando é muito mais perigoso do que uma cilada solitária; quando três ou mais se agrupam, ficam especialmente mortais.

Cilada Mordente

Aberração Colossal, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 264 (16d20 + 96)

Deslocamento 3 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	16 (+3)	22 (+6)	15 (+2)	14 (+2)	6 (−2)

Perícias Enganação +8

Resistências a Dano contundente de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ácido

Imunidades à Condição caído

Sentidos sismiconsciência 18 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Primordial

Nível de Desafio 15 (13.000 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Absorvem Energia Canalizada. Se uma cilada mordente estiver na área de efeito de uma tentativa de expulsar mortos-vivos, ela ganha pontos de vida temporários. Para cada marionete mordente que seria afetada pelo efeito caso fosse um zumbi, a cilada mordente ganha 10 pontos de vida temporários, somando um máximo de 60 pontos.

Enterrada. Até fazer algo que possa revelar sua presença, a cilada mordente é tratada como se fosse invisível.

Marionetes Mordentes. Uma cilada mordente pode controlar até quatro corpos por tentáculo. Essas "marionetes" parecem e se movem como zumbis. Devem ser tratadas individualmente como um zumbi, mas com movimentos limitados a uma área quadrada de 9 metros de lado acima da cilada mordente enterrada. Ao contrário de zumbis normais, qualquer criatura a até 1,5 metro de uma marionete sofre 3 (1d6) pontos de dano ácido caso a marionete sofra dano perfurante ou cortante (devido ao jato de ácido decorrente do ferimento). Todas as marionetes presas por um tentáculo específico são destruídas caso a cilada mordente ataque com o tentáculo em questão; esse ataque causa 9 (2d8) pontos de dano ácido por marionete em todas as criaturas a até 1,5 metro de qualquer uma das marionetes, ou metade desse dano caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 16. Os danos causados aos zumbis marionetes não afetam a cilada mordente. Caso a cilada morra, todas as marionetes morrem imediatamente sem causar dano ácido.

Ações

Ataques Múltiplos. A cilada mordente faz quatro ataques corpo a corpo, usando qualquer combinação de ataques com o tentáculo, ataques com os espinhos ou ataques com os filamentos. Nenhuma criatura pode ser alvo de mais de um ataque com os filamentos por turno.

Espinho. *Arma de Combate à Distância:* +8 para acertar, alcance 6/18 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) perfurante mais 3 (1d6) ácido.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (2d10 + 6) contundente mais 7 (2d6) ácido.

Filamentos. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 22 (3d10 + 6) contundente mais 10 (3d6) ácido, e o alvo fica agarrado (CD 16 para escapar) e contido.

Clurichaun

Em um canto de uma adega, um homenzinho rude de 60 centímetros cambaleia com uma garrafa de vinho aberta na mão. Ele tem uma barba grande e usa um casaco vermelho e amarrotado sobre uma camisa branca meio suja, calças vermelhas na altura dos joelhos, meias azuis e sapatos com fivelas prateadas. Tem um chapéu feito de folhas, presas com um cordão dourado enfiado na cabeça, e ele fede a cerveja azeda e vinho.

Bêbados nas Adegas. Clurichauns são feéricos de espírito mesquinho, amantes do vinho, que aparecem como pragas em tavernas e adegas subterrâneas. Esses feéricos ébrios já foram leprechauns, mas há muito tempo abandonaram a vida de trabalho por uma de devassidão solitária. Agora, passam todas as noites bebendo, cantando e atormentando seus infelizes hospedeiros com truques cruéis.

No entanto, se quem hospeda o clurichaun o mantiver abastecido com sua bebida favorita ou se apenas deixá-lo em paz, o clurichaun irá proteger a adega de ladrões, bebuns ou coisas piores — eles se tornam bem enérgicos quando sentem que a segurança das adegas está em risco de alguma forma. Têm um ódio particular por gremilins do rum e outros clurichauns.

Expulsão Via Competição. A maioria das pessoas não consegue tolerar ou dar conta da presença de um clurichaun por muito tempo. Infelizmente, tentativas de expulsá-los geralmente resultam em um clurichaun enlouquecido, que entra em um frenesi destrutivo e que estraga todo o vinho restante. A melhor maneira de despejar um clurichaun é fazer uma competição de bebida. Um clurichaun não suporta a ideia de perder para um ser mortal; caso isso aconteça, ele vai se afundar em vergonha, sumindo para nunca mais ser visto. É uma alternativa arriscada, porém, porque apesar de seu tamanho, clurichauns podem beber abundantemente sem sofrer muitos efeitos nocivos.

Pequenos Arruaceiros. Clurichauns não são contra brigas de taverna à moda antiga, mas confiam principalmente na magia para se proteger. Criaturas sob a magia de um clurichaun sentem-se e agem como se estivessem bêbadas, inclusive com a ressaca na manhã seguinte!

CLURICHAUN

Feérico Minúsculo, caótico e neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 22 (4d4 + 12)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)

Salvaguardas Con +5

Perícias Furtividade +3, Percepção +1

Imunidades à Condição amedrontado, envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Sorte de Clurichaun. Clurichauns acrescentam o modificador tanto de Destreza quanto de Carisma à própria Classe de Armadura.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do clurichaun é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, precisando apenas de álcool como componente:

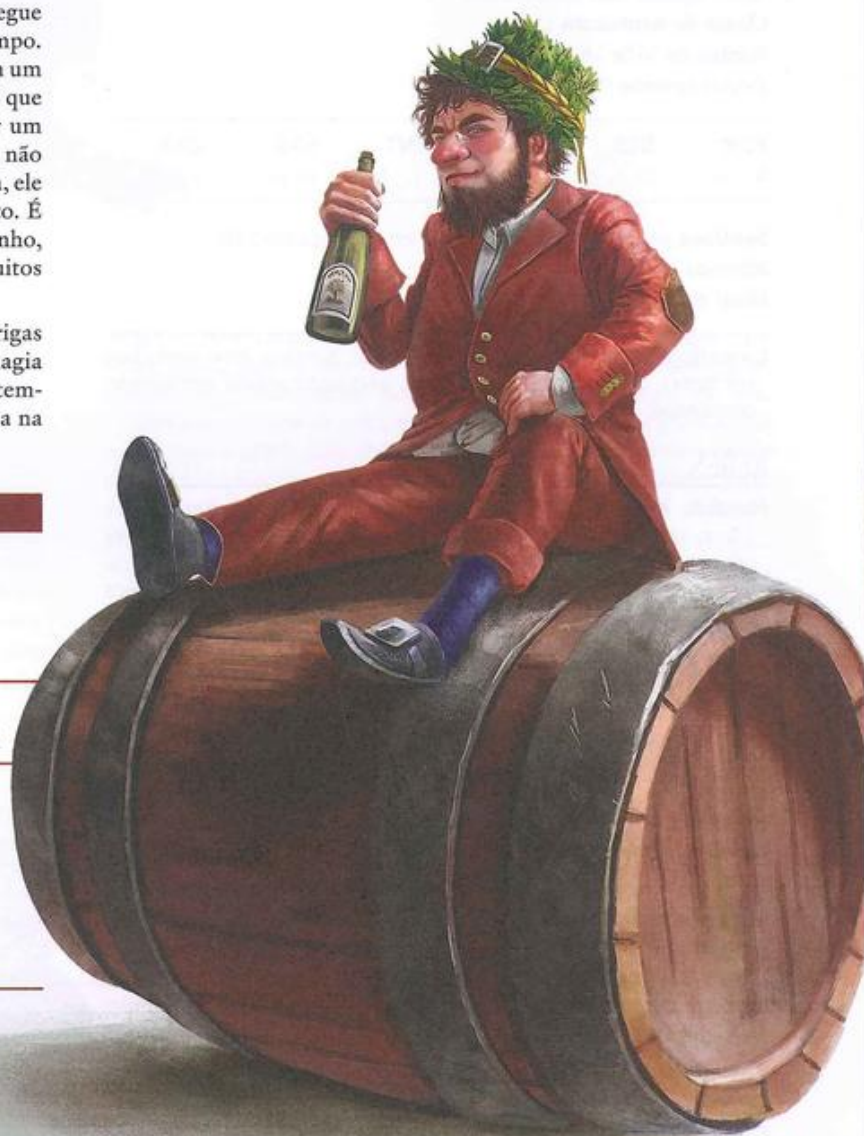
À vontade: *amigos, ilusão menor, purificar alimentos e bebidas, reparar, zombaria perversa*

1/Dia cada: *acalmar emoções, heroísmo, sono, sugestão, turvar*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Golpe Desarmado. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 2 (1 + 1) contundente.

Arma Improvisada. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +3 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 3 (1d4 + 1) contundente, cortante ou perfurante, dependendo da arma.

Cobras

Jararaca do Pântano

A jararaca do pântano, uma cobra feroz com cabeça achatada em forma de diamante, pescoço inchado e uma peculiar faixa amarela ao redor do corpo, é uma caçadora robusta e um tanto letárgica.

Caçadora dos Charcos. Essa cobra venenosa — às vezes conhecida como "faixa-pintada" — é nativa dos charcos dos reinos sulistas, onde devora aves aquáticas e pequeninos descuidados.

Criada para Extração de Veneno. A jararaca do pântano é tão temida quanto valorizada por seu potente veneno paralisante. Elas são consideravelmente magras, embora possam crescer até os 3,70 metros de comprimento e pesar mais de 20 quilos no caso dos maiores espécimes. Uma dose de veneno paralítico da jararaca do pântano vale pelo menos 3.000 PO no mercado negro.

JARARACA DO PÂNTANO

Fera Pequena, sem alinhamento

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 18 (4d6 + 4)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (–3)	16 (+3)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 10
Idiomas —
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Camuflagem do Pântano. A jararaca do pântano tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) enquanto estiver em terreno pantanoso.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1 ponto de dano perfurante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 11 ou fica envenenado. Enquanto envenenado dessa maneira, o alvo fica paralisado e sofre 3 (1d6) pontos de dano venenoso no começo de cada um de seus turnos. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Víbora da Selva de Cobre

Um líquido esverdeado pinga das presas do tamanho de adagas dessa monstruosidade de 6 metros de comprimento. Elas não temem quase nada.

Caçadoras de Humanos. Essa enorme cobra venenosa é conhecida por ser uma das serpentes mais letais, uma das poucas que atacam humanos adultos. A picada de uma víbora da selva de cobre pode matar um adulto humano em questão de segundos, e a carapaça resistente da criatura faz com que seja difícil matá-la com rapidez.

Raça da Selva. Uma víbora da selva de cobre cresce rapidamente em seu lar florestal, e algumas até se aventuram pela savana para aterrorizar antílopes e girafas jovens. Uma víbora da selva de cobre cresce até 9 metros de comprimento e pode pesar mais de 180 quilos.

Veneno Famoso, Mas Raro. Sabe-se que uma dose desse veneno verde e viscoso pode render até 2.500 PO no mercado negro, mas ele raramente é encontrado.

VÍBORA DA FLORESTA DE COBRE

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 38 (4d10 + 16)
Deslocamento 9 m, escalada 3 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	11 (+0)	18 (+4)	2 (–4)	13 (+1)	2 (–4)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas —
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d8 + 1) perfurante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou fica envenenado. Enquanto envenenado dessa maneira, o alvo fica cego e sofre 7 (2d6) pontos de dano venenoso no começo de cada um de seus turnos. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

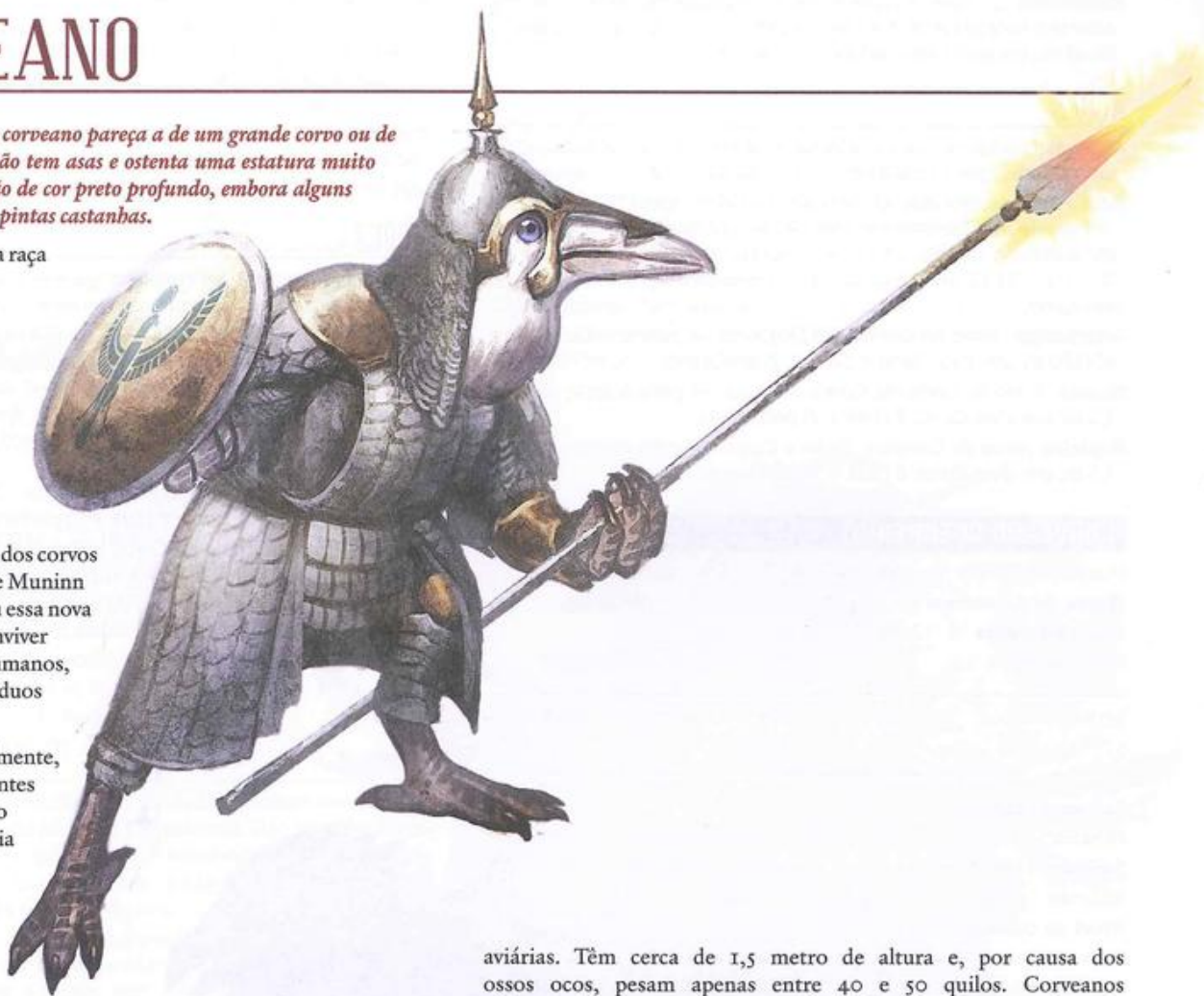
Corveano

Embora a cabeça de um corveano pareça a de um grande corvo ou de uma gralha-preta, ele não tem asas e ostenta uma estatura muito mais robusta. Muitos são de cor preto profundo, embora alguns tenham penas brancas e pintas castanhas.

Os corveanos são uma raça aviária de malandros, maquinadores e seres furtivos — e são muito mais do que isso. Há muito tempo, quando Odin quebrou a trégua que mantinha a paz entre os deuses, a astuta divindade criou os corveanos a partir das penas que arrancou dos corvos Huginn (Pensamento) e Muninn (Memória.) Ele colocou essa nova raça no mundo para conviver com os elfos, anões e humanos, e manteve alguns indivíduos como espiões.

Crias de Odin. Atualmente, os corveanos são os agentes de Odin, e incorporam o pensamento e a memória do deus. São ladrões de objetos, sim, mas são primariamente ladrões de segredos. As penas negras e os longos bicos são vistos aqui e ali pelas estradas, trocando informações ou ajudando a planejar esquemas. São amplamente reconhecidos como espiões, informantes, ladrões e criadores de problemas, mas quando os corveanos fazem um juramento, sempre o cumprem.

Odin garante que os melhores corveanos tenham lanças e cajados rúnicos, armas pesadas de duas mãos e que são encantadas para servir a seus mensageiros. Essas armas funcionam como lanças longas ou cajados simples nas mãos de outras raças. Os corveanos as consideram presentes especiais feitos para uso exclusivo deles e de mais ninguém.

Não Voam, Mas São Atrevidos. Embora eles não tenham asas e não voem normalmente, a fisiologia dos corveanos é surpreendentemente similar à de outras raças verdadeiramente aviárias. Têm cerca de 1,5 metro de altura e, por causa dos ossos ocos, pesam apenas entre 40 e 50 quilos. Corveanos albinos são encontrados nas áreas de clima quente do sul.

Corveanos comem de tudo, mas preferem carne crua e grãos como milho, soja e alfafa. Eles chegam até a revirar a carniça de animais mortos há alguns dias, uma prática que causa repulsa na maior parte dos outros humanoides.

Dialeto da Pluma. Os corveanos têm seu próprio idioma, além de um outro que também podem usar: o idioma das penas, também conhecido como Dialeto da Pluma ou Pinionês. Corveanos podem se comunicar sem falar uma palavra, apenas tingindo, arrumando, alisando ou balançando as plumagens. Esse idioma é inerente aos corveanos e não pode ser ensinado para raças que não possuem penas.

Corveanos em Midgard

Se os corveanos de Midgard têm um lar, esse lar é Beldestan ao Leste; ou um galho da árvore de Wotan ao Norte; ou um penhasco alto no templo escondido de Hórus ao Sul. Eles têm assentamentos em Trollheim, Vidim, Domovogrod, Zobeck, Nuria-Natal e no Império dos Dragões, mas nenhum deles é grande.

Eles evitam o Oeste e as Sete Cidades pela maior parte do tempo. Recebem mais honrarias em Nuria-Natal, onde servem nos templos de Hórus como guardiões juramentados, assassinos e buscadores de arcanismo perdido. Diz-se que alguns são membros da Ordem Esmeralda, uma sociedade devotada aos mistérios arcanos.

Corveano Batedor

Humanoide Médio (kenku), neutro

Classe de Armadura 14 (armadura de couro reforçado)
Pontos de Vida 21 (6d8 – 6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	8 (–1)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Salvaguardas Des +4, Con +1, Sab +4, Car +3
Perícias Enganação +3, Furtividade +6, Percepção +6
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Comum, Dialeto da Pluma, Huggin
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Mimetismo. Corveanos podem imitar a voz de outros seres com uma precisão sobrenatural. Eles têm vantagem em testes de Carisma (Enganação) que envolvam mimetismo vocal.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O corveano batedor faz um ataque de bicada e um outro ataque corpo a corpo ou à distância.

Asas Fantasmagóricas. O corveano batedor "agitar" furiosamente um par de asas fantasmagóricas. Todas as criaturas a até 1,5 metro do corveano devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou fica cegas até o começo do próximo turno do corveano.

Arco Longo. *Arma de Combate à Distância:*+4 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) perfurante.

Bicada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) perfurante.

Rapieira. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) perfurante.

CORVEANO GUERREIRO

Humanoide Médio (kenku), neutro

Classe de Armadura 15 (armadura de couro reforçado)

Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Salvaguardas Des +5, Sab +3, Car +2

Perícias Enganação +2, Furtividade +5, Percepção +5

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Dialeto da Pluma, Huggin

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Armas Rúnicas. Afiadas com magia rúnica, essas armas são lanças e cajados rúnicos de duas mãos que se comportam como mágicas, embora não gerem bônus ao atacar. A mágica delas deve ser renovada semanalmente por um crocitador do destino ou pelo próprio Odin.

Mimetismo. Corveanos guerreiros podem imitar a voz de outros seres com uma precisão sobrenatural. Eles têm vantagem em testes de Carisma (Enganação) que envolvam mimetismo vocal.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Um corveano guerreiro faz dois ataques com a lança rúnica ou dois ataques com o arco longo, ou um ataque com as asas fantasmagóricas e um ataque com a lança rúnica.

Asas Fantasmagóricas. O corveano guerreiro "agita" furiosamente um par de asas fantasmagóricas. Todas as criaturas a até 1,5 metro do corveano devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou ficam cegas até o começo do próximo turno do corveano.

Arco Longo. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante.

Bicada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante.

Lança Rúnica Radiante. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d12 + 1) perfurante mais 2 (1d4) radiante.

REAÇÕES

Chamado de Odin. Um corveano guerreiro pode desengajar depois de um ataque que reduza seus pontos de vida a 10 ou menos.

VARIANTE: SEM-RUNAS

Alguns corveanos guerreiros não têm acesso às armas rúnicas. Eles usam rapieiras, em vez disso.

Rapieira. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante.

CORVEANO CROCITADOR DO DESTINO

Humanoide Médio (kenku), neutro

Classe de Armadura 14 (armadura de couro batido)

Pontos de Vida 88 (16d8 + 16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Salvaguardas For +3, Des +5, Sab +7

Perícias Intimidação +5, Percepção +10

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 20

Idiomas Comum, Dialeto da Pluma, Huggin

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Mimetismo. Corveanos crocitadores do destino podem imitar a voz de outros seres com uma precisão sobrenatural. Eles têm vantagem em testes de Carisma (Enganação) que envolvam mimetismo vocal.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do crocitador do destino é Sabedoria (CD 15 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *compreender idiomas*

3/Dia cada: *contramagia, medo, montaria fantasmagórica*

1/Dia cada: *clarividência, convocar relâmpagos, malogro, praga de insetos*

1/Semana: *lendas e histórias*

Armas Rúnicas. Afiadas com magia rúnica, essas armas são lanças e cajados rúnicos de duas mãos que contam como mágicas, embora não gerem bônus ao atacar. A mágica delas deve ser renovada semanalmente por um crocitador do destino ou pelo próprio Odin.

AÇÕES

Asas Fantasmagóricas. O corveano crocitador do destino "agita" furiosamente um par de asas fantasmagóricas. Todas as criaturas a até 1,5 metro do corveano devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou ficam cegas até o começo do próximo turno do corveano.

Cajado Rúnico Radiante. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d8) contundente mais 4 (1d8) radiante.

CROCITADORES DO DESTINO EM MIDGARD

Esses oráculos de Wotan vagueiam pelas Terras Nortenhas e pelo Planalto Rotheniano. As visões que têm são provenientes de Yggdrasil, a Árvore da Vida, e eles cantam sobre o destino dos deuses e dos mortais. Além disso, conhecem as runas, e podem manter lanças e cajados rúnicos preenchidos com o poder da magia das runas. Assuma que muitos crocitadores do destino dominam uma ou mais runas (veja *Magia Profunda* para runas específicas e seus efeitos ou use *runas explosivas* e *glifos de proteção*). Assuma também que eles têm acesso a conhecimento profético, como o nome de personagens heroicos, seus objetivos e a hora em que chegarão em colônias ou assentamentos corveanos.

Cria de Krake

Essa fera distorcida e sobrenatural parece um cruzamento profana de uma lula com uma aranha. Seu corpo revestido por uma concha tem seis pequenas pernas borrachentas, antenas e seis tentáculos que rodeiam o enorme bico. Ao contrário de krakens e lulas gigantes, crias de krake podem rastejar na terra.

Raça Demoníaca. Alguns acreditam que crias de krake são uma raça demoníaca criada pelos aboletes a partir da mistura de sangue de kraken com almas demoníacas. Outros dizem que as crias de krake são resultado da intromissão de um deus esquecido há muito tempo, invocado para o mundo mortal pelos abissais. As crias de krake certamente respondem à magia de invocação e, de fato, feiticeiros costumam invocá-los usando sacrifícios de sangue para trazer maldade para o mundo. No entanto, sofrem um considerável risco quando o fazem: ao contrário de demônios e diabos, crias de krake raramente podem ser domadas por qualquer tipo de pacto.

Mais Espertas que Humanos. Embora sejam enormes e carreguem uma concha dura que serve como armadura sobre as seis patas espinhosas, crias de krake são surpreendentemente rápidas e ágeis. Pior: têm um intelecto malicioso e sedento por sangue. Uma cria de krake é consideravelmente mais inteligente que a maioria dos humanos, que as tomam por bestas estúpidas — um erro que pode se provar fatal.

Fortalezas em Icebergs. Crias de krake vivem em regiões remotas e gélidas, onde constroem fortalezas bem elaboradas em icebergs. Quando se aventuram em áreas de clima mais quente à procura de magia ou de seres para escravizar, podem preservar os icebergs usando tempestades glaciais. Essas fortalezas estão sempre cheias de criaturas congeladas (um estoque emergencial de comida) e contêm ainda o tesouro e a biblioteca da cria de krake, uma série de prisioneiros escravizados de várias raças e um ninho infernal repleto de ovas da cria de krake.

Uma cria de krake mede cerca de 12 metros e pesa mais de 900 quilos.

Cria de Krake

Monstruosidade Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 150 (12d12 + 72)
Deslocamento 6 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	12 (+1)	22 (+6)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Salvaguardas For +11, Con +10, Int +7, Car +8
Imunidades a Dano gélido, psíquico, venenoso
Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Infernal, Primordial
Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Anfíbio. A cria de krake pode respirar no ar e na água.

Recuo a Jato. Enquanto estiver debaixo d'água, a cria de krake pode usar a ação de desengajar para recuar em um deslocamento de 42 metros. Ela deve se mover em uma linha reta ao usar essa habilidade.

Nuvem de Tinta (Recarga 6). A cria de krake pode soltar tinta preta venenosa em uma nuvem de 9 metros como uma ação bônus, contanto que esteja debaixo d'água. A nuvem afeta a visão como em uma magia de *escuridão*, e qualquer criatura que começa o próprio turno dentro da nuvem sofre 10 (3d6) pontos de dano venenoso, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18. A visão no escuro da cria de krake não é prejudicada por essa nuvem. A nuvem perdura por 1 minuto e depois se dispersa.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da cria de krake é Carisma (CD 16 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *proteção contra energia, raio de gelo*

1/Dia cada: *muralha de gelo, tempestade glacial*

Ações

Ataques Múltiplos. A cria de krake faz oito ataques com os tentáculos e um ataque de mordida. Pode substituir um ataque de constrição por dois ataques com os tentáculos caso esteja agarrando um alvo no começo de seu turno, mas nunca pode usar constrição em mais de um alvo por turno.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 12 (1d10 + 7) cortante.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d6 + 7) necrótico. Se dois ataques com os tentáculos acertarem o mesmo alvo em um turno, ele também fica agarrado (CD 17 para escapar).

Constrição. A criatura sob o ataque de constrição sofre 26 (3d12 + 7) contundente, ficando agarrada (CD 17 para escapar) e contida.

Vômito das Profundezas (1/Dia). A cria de krake expele comida semidigerida pela boca em um cone de 4,5 metros. A meleca ácida causa 3 (1d6) pontos de dano ácido. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou fica incapacitado até o fim do próximo turno dele.

Cria do Espinheiro

Seus olhos brilham como nozes polidas, e o sorriso maléfico parece não combinar com o corpo minúsculo, coberto por protuberâncias e espinhos. A cintura da criatura não é mais grossa que um punho cerrado, e seus braços sinuosos não são mais largos que um dedo, embora tenham um comprimento duas vezes maior que o do corpo.

Nascidas da Magia. Crias do espinheiro incomodam feéricos e mortais. Elas crescem nos troncos de espinheiro que ficam em clareiras na floresta ou ao longo de encostas e margens d'água. Mais raramente, brotam quando o sangue de feiticeiros ou criaturas mágicas é derramado no chão da floresta, ou quando são invocadas por obscuros itens druídicos de poder.

Fortalezas de Espinhos. Apesar do tamanho, crias do espinheiro andam em grupos grandes, cultivando matagais em florestas ancestrais para que virem fortalezas. Pessoas sábias fogem quando escutam o idioma estalante vindo da vegetação rasteira, porque as crias têm a perversidade caprichosa das crianças maldosas e uma sede de sangue.

Espiãs e Batedoras. A partir de seus covis, as crias do espinheiro vagam por grandes distâncias para espiar os habitantes da floresta — às vezes, usam aranhas, centopeias monstruosas ou libélulas gigantes como montaria. Elas até conversam com viajantes trazendo novidades, mas suas palavras são maliciosas, cheias de inveja e mentiras. Elas não se incomodam em matar. Trocam novidades e fofocas por quinquilharias, favores e gotas de sangue derramado.

Os feéricos há muito tempo usam as crias do espinheiro como espiãs e informantes, e o poder do Outro Mundo agora corre por suas veias, permitindo que elas façam truques mágicos simples e que transitem entre os reinos feérico e mortal com relativa facilidade.

CRIA DO ESPINHEIRO

Planta Minúscula, neutro e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 50 (20d4)

Deslocamento 6 m, escalada 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Perícias Furtividade +7, Percepção +4

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Epinholido, Silvestre

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Sangue Feérico. Crias do espinheiro se comportam tanto como plantas quanto como feéricas para quaisquer efeitos relacionados ao tipo.

Ações

Ataques Múltiplos. Uma cria do espinheiro faz dois ataques com as garras. Se os dois ataques acertarem o mesmo alvo, ele fica agarrado (CD 13 para escapar), e a cria do espinheiro usa o agarramento espinhoso nele.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Língua Cospe-Dardo (Recarga 4—6). *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 6/18 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante. Todas as crias do espinheiro podem atirar espinhos pela boca.

Emaranhar. Duas crias do espinheiro podem trabalhar juntas para conjurar uma versão da magia *emaranhar* sem componentes, à vontade. As duas criaturas precisam estar a até 3 metros de distância uma da outra, e ambas devem usar suas ações para conjurar a magia. A área emaranhada deve incluir pelo menos uma das conjuradoras, mas não precisa estar no centro de nenhuma delas. Criaturas nessa área devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Força CD 13 ou ficam contidas. Todas as crias do espinheiro são imunes aos efeitos dessa magia.

Agarramento Espinhoso. Os longos membros cheios de espinho da cria do espinheiro ajudam a agarrar criaturas de tamanho Médio ou menor. Uma criatura agarrada sofre 2 (1d4) pontos de dano perfurante ao final do turno da cria do espinheiro enquanto permanecer agarrada.

Cronomental

É difícil dizer o que é um cronomental, mas ele pode aparecer como um buraco no ar com a forma de um humanoide, que primeiro revela um campo cheio de estrelas, depois um arco-íris com faixas coloridas e por fim uma luz branca brilhante que pisca, oscilando entre existir ou não.

Fluidos como o Tempo. Cronomentais são formados por energia temporal, alternando entre o passado, o presente e o futuro. Eles fluem como areia em uma ampulheta, e existem entre os tique-taques de um relógio.

Os primeiros cronomentais foram forjados a partir do tempo que sobrou no começo do universo. Muitos serviram em tropas de choque nas insondáveis guerras entre anjos e ínferos, ou entre deuses e titãs ancestrais. A maior parte deles se perdeu entre os segundos, ou foi abandonada para flutuar sem rumo no Plano Astral ou no vazio entre as estrelas.

Guardiões da Calamidade. Locais com significância histórica — tanto em relação ao passado quanto ao futuro — atraem cronomentais. Esses seres têm uma preferência por campos de batalha e outros lugares onde aconteceram conflitos. Como são atraídos por lugares significativos, os cronomentais têm a reputação de serem sinais de calamidade, e a presença deles pode incitar o pânico entre acadêmicos, sacerdotes e sábios.

Caos Ambiental. Independente do terreno, o ambiente se comporta de forma estranha ao redor de um cronomental. Paredes desmoronadas podem se erguer de súbito, sementes viram árvores enormes e soldados caídos revivem seus últimos momentos. Essas modificações acontecem de forma aleatória, como um efeito colateral da presença do cronomental, e as coisas voltam ao normal quando eles vão embora.

Natureza Elemental. Um cronomental não precisa respirar, alimentar-se, hidratar-se ou dormir.

CRONOMENTAL

Elemental Grande, neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 152 (16d10 + 64)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	19 (+4)	9 (−1)	13 (+1)	6 (−2)

Imunidades a Dano venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Celestial, Infernal

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Corpo Temporal. Quando um cronomental é submetido a uma magia de *lentidão*, *celeridade* ou efeito similar, automaticamente será bem-sucedido em uma salvaguarda e recupera 13 (3d8) pontos de vida.

Ações

Ataques Múltiplos. O cronomental faz 1d4 + 1 ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) contundente.

Roubar Tempo (1/Dia). O cronomental mira em uma criatura que ele possa ver a até 9 metros dele. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16. Se falhar, o cronomental suga parte do tempo da criatura para si, ganhando +10 em sua posição na ordem de iniciativa. Além disso, o deslocamento do alvo é reduzido pela metade e ele não pode usar reações; ele pode usar ou uma ação ou uma ação bônus por turno, mas não as duas coisas. Enquanto estiver roubando tempo, o deslocamento do cronomental aumenta em 9 metros, e, quando realiza uma ação de ataques múltiplos, ele pode fazer um ataque de pancada adicional. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Deslocar (Recarga 5–6). O cronomental mira em uma criatura que ele possa ver a até 9 metros dele. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16 ou é magicamente manobrado para fora do tempo. A criatura desaparece por 1 minuto. Como ação, a criatura deslocada pode repetir a salvaguarda. Se for bem-sucedida, ela retorna ao espaço que estava ocupando ou ao espaço desocupado mais próximo.

Reações

Passo Entre Segundos (Recarga 4–6). Quando uma criatura que o cronomental enxerga se move para uma área a até 1,5 metro dele, o cronomental pode se deslocar para um lugar que ocupava no passado, teleportando-se para um lugar desocupado a até 18 metros dele junto com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando.

Dau

Um brilho constante cerca essa criatura baixinha e alada. Olhar para ela causa confusão e faz encher os olhos d'água, como se ela fosse uma miragem distante no deserto — com a diferença de que ela está a apenas alguns metros de distância.

Feérica da Miragem no Deserto. Daus são criaturas de bruma e ilusão. Elas têm pouco menos de um metro de altura e uma pele arenosa, e estão sempre cercadas por uma aura reluzente, como uma miragem criada pelo calor. São descuidadas, fisicamente fracas e não têm foco, mas são ágeis tanto física quanto mentalmente.

Preguiçosas e Entediadas. A habilidade de providenciar magicamente suas necessidades físicas tende a fazer com que as daus sejam preguiçosas e hedonistas. Como resultado, elas frequentemente são amigáveis e ávidas por companhia, convidando tanto amigos quanto estranhos a repousar em seus covis, participar de banquetes e compartilhar histórias.

Neuróticas por Etiqueta. A hospitalidade de uma dau, porém, frequentemente se transforma em crueldade quando a pessoa convidada quebra as complicadas regras de etiqueta desses seres.

DAU

Féerico Pequeno, caótico e neutro

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 49 (9d6 + 18)

Deslocamento 6 m, voo 18 (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+1)	17 (+3)	16 (+3)

Perícias Enganação +5, Furtividade +5, Intuição +5, Percepção +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Dialeto Subterrâneo, Primordial, Silvestre; telepatia 18 m

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da dau é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *detectar pensamentos*

3/Dia cada: *invisibilidade, reflexos*

1/Dia cada: *ilusão programada, miragem arcana, projetar imagem*

Ações

Ataques Múltiplos: A dau faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) contundente mais 10 (3d6) necrótico, e a dau recupera pontos de vida iguais ao dano necrótico que causou à criatura. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou seus pontos de vida máximos são reduzidos em uma quantidade igual ao dano necrótico sofrido. Essa redução perdura até que o alvo termine um descanso longo.

Ilusão Tangível (1/Dia). Depois de conjurar uma magia de ilusão de um objeto, a dau temporariamente transforma essa ilusão em um objeto físico e não mágico. O objeto temporário permanece por 10 minutos. Depois desse tempo, ele volta a ser uma ilusão (ou some, se a duração da ilusão original expirar). Durante esse tempo, a ilusão tem todas as propriedades físicas do objeto que representa, mas nenhuma propriedade mágica. A dau deve tocar a ilusão para iniciar sua transformação, e o objeto não pode ser maior do que 1,5 metro cúbico.

Reações

Esquiva Espelhada (1/Dia). Quando a dau é atingida por um ataque ou afetada por uma magia, ela substitui a si mesma por uma duplicata ilusória, teleportando-se para um espaço desocupado e à vista a até 9 metros. A dau não é afetada, e a duplicata ilusória é destruída.

Decrépito Maldito

É uma criatura vestida em manto preto e esfarrapado, sempre cercada poruma nuvem de areia rodopiante. Fissuras finas recobrem sua pele seca como papiro e cercam os olhos vazios e escuros.

Amaldiçoado para Vagar e ter Sede. Decrépitos malditos são os indivíduos remanescentes de uma antiga tribo que profanou um oásis sagrado. Por esse crime, os espíritos irados amaldiçoaram a tribo a vagar para sempre pela terra, tentando matar uma sede insaciável. Cada decrépito maldito carrega uma tempestade de areia seca dentro dos pulmões, e areia flui por suas veias. Por onde quer que eles passem, deixam apenas as cascas ressecadas de suas vítimas jazendo na areia.

Ira Incessante. Às vezes, desesperados ou tolos tentam conversar com estas criaturas amaldiçoadas em seu idioma arcaico nativo, tentando descobrir seus segredos ou barganhar por seus serviços, mas o coração de um decrépito é obscurecido pelo ódio e pelo desespero, deixando espaço para nada além de amargura.

Servos de um Mal Maior. Em ocasiões muito raras, decrépitos malditos podem se aliar ao altos sacerdotes maléficos, fexts ou magos de alma corrompida para servi-los como guarda-costas e destruidores dedicados, ansiosos por espalhar o toque intimidante do deserto por outras terras.

Natureza de Morto-Vivo. Um decrépito maldito não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

DECRÉPITO MALDITO

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 75 (10d8 + 30)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (–2)	15 (+2)	14 (+2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +4

Resistências a Dano necrótico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas entende um idioma antigo, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Existência Amaldiçoada. Se o decrépito maldito tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 em terreno desértico, seu corpo se desintegra em areia, que é espalhada por uma súbita brisa seca. No entanto, a menos que seja morto em um local *consagrado*, por dano radiante ou por uma criatura *abençoada*, o decrépito maldito reassume sua forma original no próximo pôr do sol, a 1d100 quilômetros de distância em uma direção aleatória.

Mortalha de Areia. Uma pequena tempestade de areia rodopia constantemente em um raio de 3 metros ao redor de um decrépito maldito. A área atingida fica parcialmente obscurecida para qualquer outra criatura que não seja um decrépito maldito. Testes de Sabedoria (Sobrevivência) feitos para seguir os rastros deixados por um decrépito maldito ou por outras criaturas que estejam viajando dentro da tempestade de areia são feitos com desvantagem.

Ações

Ataques Múltiplos. O decrépito maldito faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) contundente. Se uma criatura for atingida por esse ataque duas vezes na mesma rodada (pelo mesmo ou por decrépitos malditos diferentes), ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou ganha um nível de exaustão.

Golpe de Areia (Recarga 5–6). Como uma ação, o decrépito maldito intensifica a tempestade de areia que o cerca. Todas as criaturas a até 3 metros do decrépito maldito sofrem 21 (6d6) cortante, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 14.

Demônio Berstuque

Embora levemente recurvado, esse ser masculino é musculoso e tem ombros largos. A cabeça da criatura é rodeada por uma massa bagunçada de musgo, e o bigode grosso e a barba quase chegam até sua cintura.

O berstuque, musculoso e coberto de musgo, parece esculpido por uma floresta primordial — tem mais de 3,60 metros e pesa 360 quilos. Apesar das grandes dimensões, parece estranhamente gentil; emana uma presença serena, quase tranquilizante. Mas nada poderia ser mais diferente da verdade: o berstuque é um demônio assassino que percorre as florestas e selvas do Plano Material.

Fruta Envenenada. Berstuques vagam pelas florestas em busca de viajantes para atormentar. Um demônio berstuque finge ser um espírito bondoso da floresta, ou pelo menos indiferente, para ganhar a confiança dos mortais. Ele simula estar sendo persuadido a ajudar viajantes perdidos contra a sua vontade ou a levá-los ao destino que procuram. Depois que atrai as presas para dentro da mata, ele ataca.

Natureza de Verdejante. O berstuque não precisa comer ou dormir.

Demônio Berstuque

Ínfero Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 157 (15d10 + 75)
Deslocamento 12 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	19 (+4)

Salvaguardas For +10, Sab +6, Car +8
Perícias Enganação +8, Furtividade +4 (+8 em terreno de floresta), Natureza +10, Sobrevivência +6
Resistências a Dano ácido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades a Dano elétrico, venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas Abissal, Comum, Silvestre; telepatia 36 m
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Presença Falsa. O berstuque se comporta como um feérico para propósitos de magia e efeitos mágicos que detectam criaturas de outros mundos. Feras e plantas ficam confortáveis na presença de um berstuque, e não atacam a menos que recebam ordens ou sejam provocadas.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

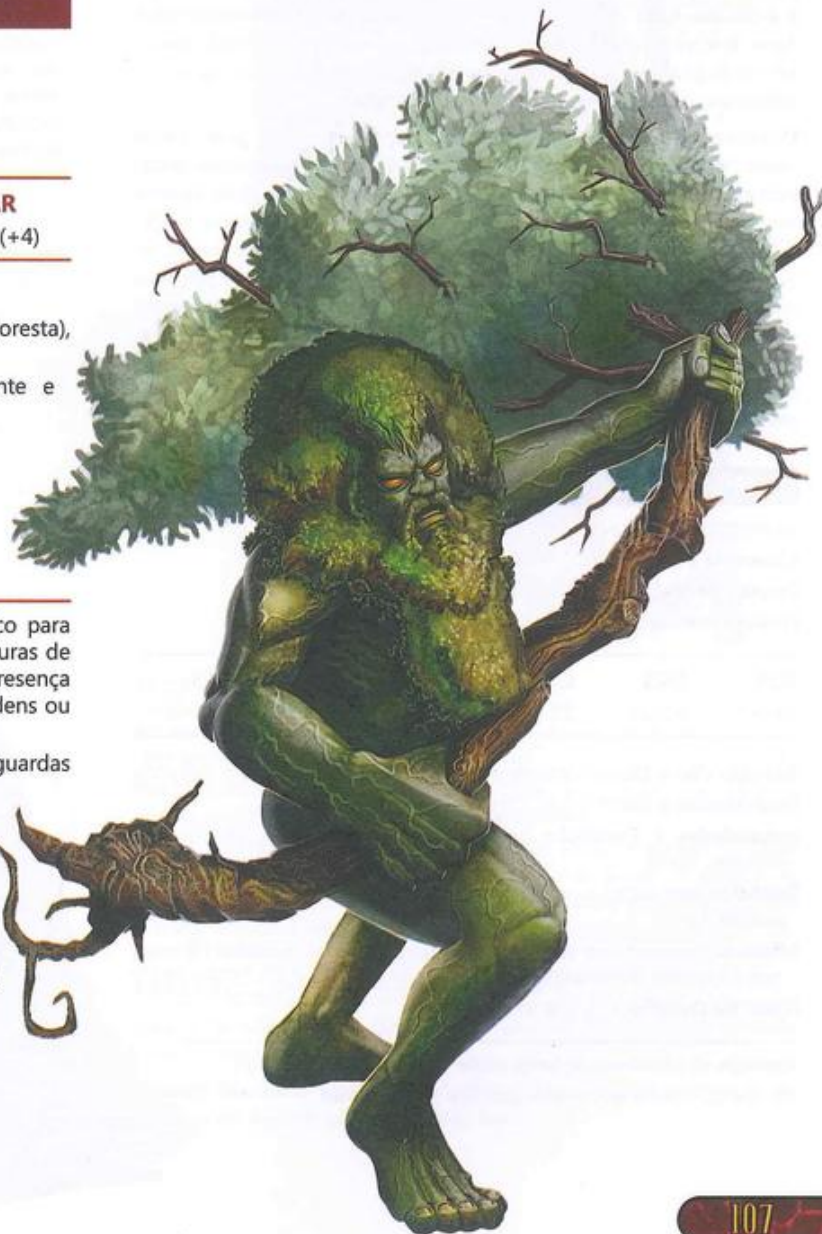
Rastro Bagunçado. O berstuque não deixa rastros em terreno natural e não pode ser rastreado com testes de perícia ou por outros meios naturais. Criaturas que estejam viajando com ele não são capazes de seguir os próprios rastros, ficando irremediavelmente perdidas após 1 hora de viagem. Criaturas desorientadas por um berstuque têm desvantagem em tentativas de descobrir onde estão ou de se orientar por 24 horas.

Ações

Ataques Múltiplos. O berstuque faz três ataques de pancada e um de absorver.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 16 para escapar).

Absorver. O berstuque incorpora em seu corpo uma criatura Média ou menor que ele tenha agarrado. Uma criatura absorvida não fica mais agarrada, mas fica cega e contida, tendo cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora do berstuque. Além disso, ela sofre 14 (2d8 + 5) pontos de dano perfurante mais 27 (5d10) pontos de dano venenoso no começo de cada turno do berstuque. O berstuque pode manter apenas uma criatura absorvida por vez.

Se o berstuque sofrer 20 pontos de dano ou mais em um único turno por uma criatura absorvida, deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou a expulsa. Ela fica caída em um espaço a até 1,5 metro do berstuque. Se o berstuque morrer, uma criatura absorvida não fica mais contida. Pode escapar do cadáver usando um movimento de 1,5 metro, sem ficar caída.

Demônio de Seiva

Quando um demônio de seiva deixa uma árvore, o âmbar líquido escorre da marca de machadada no tronco robusto de um bordo e assume uma forma pequena e vagamente humanoide no chão da floresta, ao lado do tronco. Essa criatura debilitada se move adiante caminhando e fluindo, seguindo de forma implacável o rastro de quem portava o machado, com o intuito de fazer vingança.

Gosmas Arbóreas. Demônios de seiva não são demônios verdadeiros — são, na verdade, gosmas inteligentes que se formam quando uma árvore encantada é cortada ou machucada. Embora sejam tipicamente Pequenos, o tamanho da criatura resultante é proporcional ao tamanho da fonte de seiva. Após algumas horas, a seiva se molda em um formato que lembra vagamente quem atacou a árvore: por exemplo, se essa criatura usava um chapéu, então o chapéu será incorporado na forma geral do demônio de seiva. A similaridade é vaga, na melhor das hipóteses; é impossível confundir um demônio de seiva com a criatura que ele está caçando, já que a forma não tem feições ou outras cores além do âmbar.

Chamado da Vingança. Demônios de seiva podem esmurrar uma presa com seus punhos parcialmente cristalizados, mas preferem pegar a arma que feriu a árvore e usá-la para dar o golpe de misericórdia. Após destruir a presa, a maior parte dos demônios de seiva volta para a árvore da qual veio, mas não todos. Alguns são maléficos ou curiosos o suficiente para sair explorando mais do mundo.

Possuidores Imprudentes. Um demônio de seiva pode tomar posse outra criatura agarrando-a e fazendo parte de sua gosma entrar pela garganta do alvo. Uma vez dentro da criatura, o demônio da seiva domina o hospedeiro e o faz sangrar como sua árvore sangrou. Como o demônio de seiva não sofre dano quando o hospedeiro é ferido, ele pode ser tão imprudente quanto quiser. Pode sair vagando por uma cidade apenas para causar confusão, por exemplo. Entretanto, mesmo que o novo corpo receba bandagens e curativos, nunca para de sangrar lentamente. Se o corpo do hospedeiro morrer, a gosma do demônio de seiva vaza dele durante a próxima hora. Depois, retorna à árvore de onde veio ou procura outro hospedeiro.

Demônio de Seiva

Gosma Pequena, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 67 (15d6 + 15)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Resistências a Dano cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ácido, contundente, elétrico

Imunidades à Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, exausto, surdo

Sentidos percepção às cegas 27 m (cego além desse raio), Percepção passiva 12

Idiomas nenhum em sua forma natural; sabe os mesmos idiomas que a criatura dominada por ele

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Amorfo. O demônio de seiva pode passar por um espaço de até 2,5 centímetros sem precisar se espremer.

Mudança das Estações. Caso um demônio de seiva (ou seu hospedeiro) sofra pelo menos 10 pontos de dano ígneo, também ganha o efeito de uma magia de *celeridade* até o fim de seu próximo turno. Caso sofra pelo menos 10 pontos de dano gélido, ganha o efeito de uma magia de *lentidão* até o começo de seu próximo turno.

Ações

Ataques Múltiplos. O demônio de seiva faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d8 + 2) contundente. Se os dois ataques acertarem um alvo Médio ou menor, o alvo fica agarrado (CD 12 para escapar), e o demônio de seiva usa a alma de seiva como uma ação bônus.

Alma de Seiva. O demônio de seiva entra pela garganta de uma criatura viva de tamanho Médio ou menor que esteja adormecida, incapacitada ou agarrada. Uma vez dentro dela, o demônio de seiva assume o controle da criatura hospedeira como em uma magia de *dominar monstro* (salvaguarda de Sabedoria CD 12 nega esse efeito). Enquanto estiver dominada, a criatura hospedeira ganha Percepção às cegas de 27 metros. A criatura hospedeira passa a sangrar pelas orelhas, nariz, olhos ou por um ferimento que parece o machucado feito à árvore do demônio de seiva (1 ponto de dano por hora). O dano infligido à criatura hospedeira não tem efeito sobre o demônio de seiva. Caso a criatura hospedeira morra ou tenha seus pontos de vida reduzidos a 0, o demônio de seiva deixa o corpo na próxima hora.

Demônio Kishi

Esse forte e belo guerreiro tem o focinho de uma hiena rosnante na parte de trás da cabeça.

Apetite Obscuro. Kishis são demônios masculinos de duas caras, movidos por um apetite voraz, carnal ou de outra natureza, e que tem uma predileção por humanoides fêmeas. Kishis frequentemente decapitam, escalpelam ou esfolam suas conquistas, decorando seus escudos com os troféus.

Capuzes e Véus. Demônios kishi geralmente usam a pele de guerreiros musculosos ou contadores tagarelas de histórias, vestindo toucas ou véus de clãs para esconder o focinho demoníaco de hiena que carregam na parte de trás da cabeça.

Sedutores Mortais. Eles usam meios mágicos e não mágicos de persuasão para capturar as mulheres, e esses encontros sempre terminam em um banquete macabro com a carne da vítima.

Demônio Kishi

Ínfero Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural, escudo)

Pontos de Vida 119 (14d8 + 56)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	15 (+2)	11 (+0)	22 (+6)

Salvaguardas Des +8, Con +7, Sab +3

Perícias Atuação +9, Enganação +9, Percepção +3

Resistências a Dano elétrico, gélido, ígneo, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13

Idiomas Abissal, Celestial, Comum, Dracônico; telepatia 36 m

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Duas Cabeças. O demônio tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e em salvaguardas contra ficar amedrontado, atordoado, cego, enfeitiçado, inconsciente ou surdo.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do demônio é Carisma (CD 17 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, detectar o bem e o mal, sugestão*

3/Dia: *loquacidade*

1/Dia: *dominar pessoa*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Escudo de Troféus. Se o demônio kishi matar um inimigo em seu próprio turno, ele pega parte da essência da criatura assassinada como um troféu macabro e o coloca em seu escudo como uma ação bônus. Por 24 horas, a Classe de Armadura do demônio kishi torna-se 20, e criaturas da mesma raça da criatura assassinada têm desvantagem em jogadas de ataque contra ele.

Ações

Ataques Múltiplos. O demônio faz um ataque de mordida e três ataques com a lança.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) perfurante.

Lança. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +7 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) perfurante, ou 8 (1d8 + 4) perfurante se a arma for usada com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

Variante: Invocação de Demônio

Alguns demônios kishi têm uma opção de ação que os permite invocar outros demônios.

Invocar Demônio (1/Dia). O demônio kishi tem 35 por cento de chance de invocar outro demônio kishi.

Demônio Malakbel

Dentro de uma onda de calor e brilho, caminha um ser deformado e de membros compridos. Conforme avança, a criatura queima tudo em seu caminho.

As pessoas que encontram com um malakbel se lembram muito vividamente da luz ofuscante e do calor intenso ao redor dele. Uma distorção tremeluzente obscurece o corpo da criatura, que é mais ou menos do tamanho e formato de um humano adulto.

Mensageiros Demoníacos. Demônios malakbel são criaturas contraditórias. São tanto mensageiros quanto destruidores, levando a palavra dos lordes demônios ou mesmo de deuses sombrios para o reino mortal. Paradoxalmente, depois que a mensagem é entregue, acabam não deixando a audiência viva para espalhar a história.

Onde a Virtude Não Olha. O malakbel é a encarnação de tudo o que é proibido e destrutivo. Apesar da função vital como mensageiro, sua natureza destrutiva sempre se sobressai. Um malakbel avança sobre assentamentos e viajantes com a investida impiedosa e implacável do sol escaldante, reduzindo tudo o que vê às cinzas antes de sumir como as miragens de calor no entardecer.

Demônio Malakbel

Ínfero Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 102 (12d8 + 48)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Salvaguardas Des +7, Sab +7

Perícias Percepção +7

Resistências a Dano elétrico, gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ígneo, radiante, venenoso

Imunidades à Condição cego, envenenado

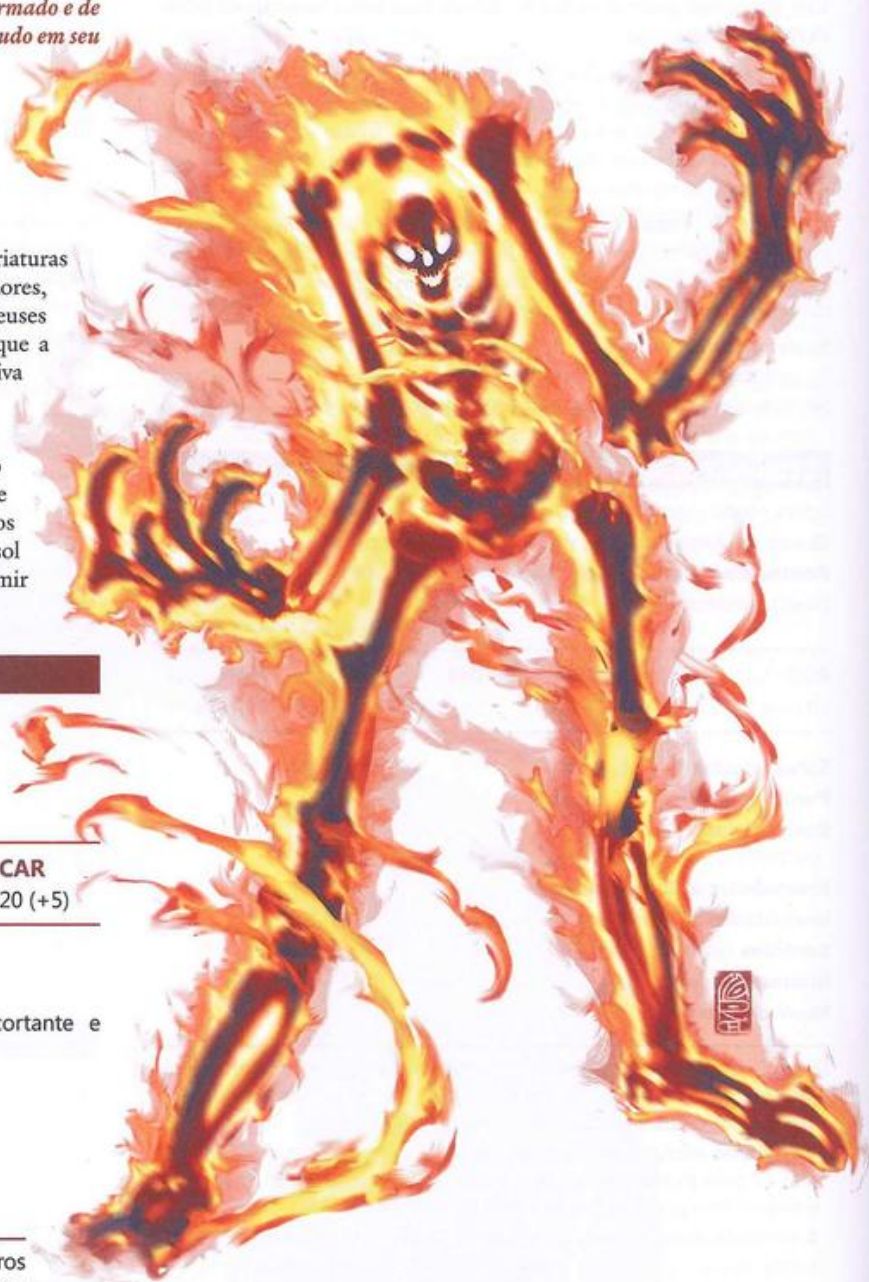
Sentidos visão verdadeira 9 m, Percepção passiva 17

Idiomas Abissal; telepatia 36 m

Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Radiância Intensa. O malakbel gera uma aura de 9 metros de raio de luz e calor ardentes. Uma criatura que começa o próprio turno dentro da aura ou que entra nela pela primeira vez em um turno sofre 11 (2d10) pontos de dano radiante. A área da aura fica fortemente iluminada, emanando uma luz fraca por mais 9 metros. A aura repele escuridão mágica de 3º círculo ou inferior em pontos onde as áreas se sobrepõem.

Distorção. Ataques à distância contra o malakbel têm desvantagem.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O malakbel faz dois ataques com o raio ardente.

Raio Ardente. Ataque Mágico à Distância +9 para acertar, distância 36 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d8 + 5) ígneo.

Luz Abrasadora (Recarga 5–6). O malakbel intensifica a radiância intensa até níveis extremos. Todas as criaturas na aura do malakbel sofrem 31 (7d8) pontos de dano radiante e ganham um nível de exaustão. Sofrem metade desse dano e não são afetados pela exaustão caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 16.

Teleporte. O malakbel se teleporta magicamente para um espaço desocupado que ele possa ver a até 30 metros.

Demônio Pergorila Gorau

Dentes afiados lotam a mandíbula desse gorila demoníaco. Os braços longos e musculosos chegam ao chão, terminando em terríveis garras curvadas.

Servos do Fogo. Esses demônios-gorila de pelagem escura servem apenas a Mechuiti, o lorde demônio do fogo e dos símios. A lealdade final deles é inabalável, embora às vezes sirvam a outros por um tempo — também não temem o fogo, e incendeiam vilas e plantações caso alguém insulte ou esnobe seu mestre.

Atacantes Destemidos. Os pergorilas gorau são destemidos e brutais, e vivem pela batalha. Uma vez em combate, o ânimo deles nunca enfraquece. Assim como seu mestre, eles têm uma fome insaciável, e não deixam nenhum cadáver para trás — consomem tudo, até os ossos.

Olhos Ígneos. Quando esse demônio fica com raiva, seus olhos brilham em um vermelho profundo e perturbador, nada parecido com os primatas comuns.

Demônio Pergorila Gorau

Ínfero Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 95 (10d10 + 40)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	18 (+4)	19 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Salvaguardas Des +7, Con +7, Sab +4

Perícias Intimidação +5, Furtividade +7, Percepção +4

Vulnerabilidades a Dano gélido

Resistências a Dano elétrico, ígneo, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, envenenado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14

Idiomas Abissal, Gorila; telepatia 36 m

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Ícor Infectado. Sempre que o pergorila gorau sofre dano perfurante ou cortante, um jato de sangue cáustico espirra da ferida na direção do atacante. Esse jato forma uma linha de 3 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. A primeira criatura nesse alcance deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica infectada pela doença do Ícor de Mechuiti. A criatura fica envenenada até que a doença seja curada. A cada 24 horas, o alvo deve repetir a salvaguarda de Constituição ou reduz seus pontos de vida máximos em 5 (2d4). A doença é curada em caso de sucesso. O alvo morre se a doença reduzir seus pontos de vida máximos a 0. Essa redução dos pontos de vida máximos do alvo perdura até que a doença seja curada.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do pergorila gorau é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir sem precisar de componentes materiais:

1/Dia cada: *medo, muralha de fogo*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

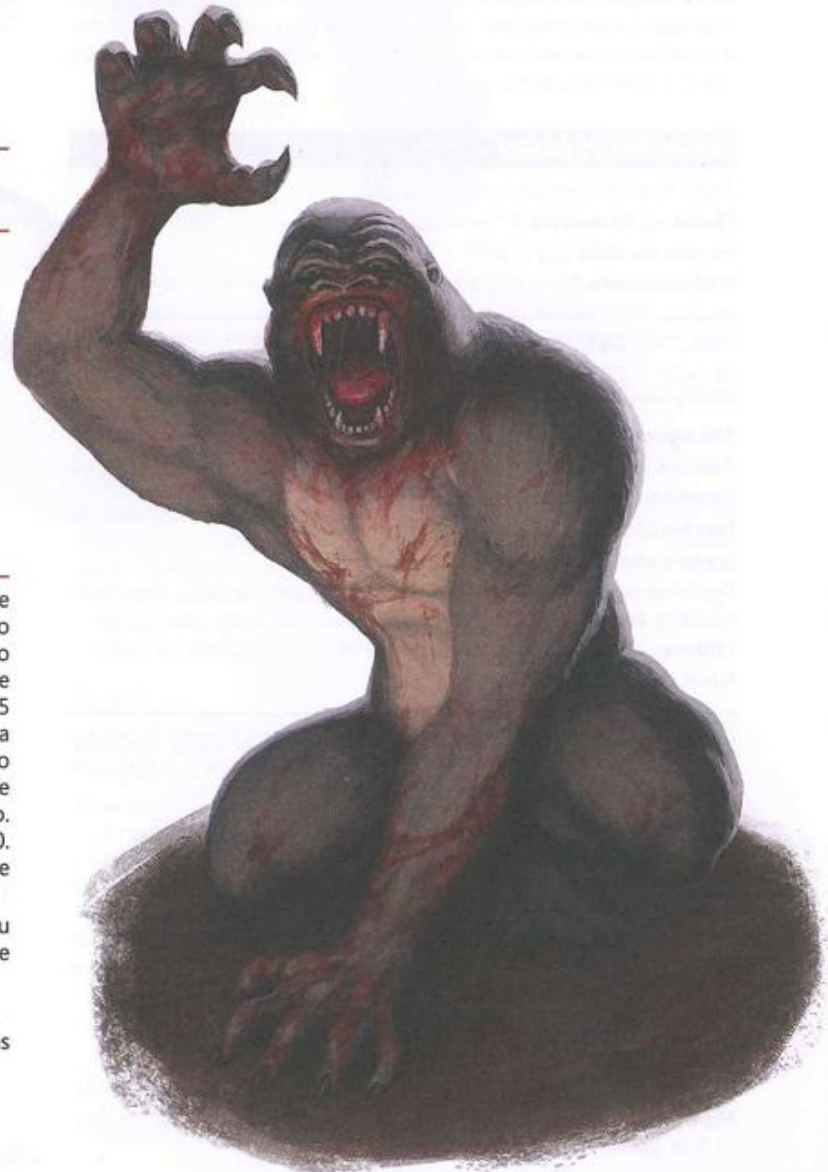
Ataques Múltiplos. O pergorila gorau faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) cortante.

Variante: Invocação de Demônio

Alguns pergorilas gorau têm uma opção de ação que os permite invocar outros demônios.

Invocar Demônio (1/Dia). O pergorila gorau escolhe a quem invocar e tenta uma invocação mágica. Ele tem 50 por cento de chance de invocar outro pergorila gorau ou um gorila gigante.

Demônio Psoglav

Uma criatura imensa fareja o ar. A maior parte da cabeça é coberta por um elmo, onde se vê um único olho funesto. O focinho é uma mistura de carne, mecanismos, e dentes afiados de metal reluzem sob os lábios.

Pago em Almas e Memórias. Essas criaturas demoníacas são criadas para proteção, o que fazem de maneira seletiva. O preço pelo serviço deles é sempre alto, e nunca em dinheiro. Seus criadores, vindos do Abismo, exigem coisas que vão desde memórias até almas em troca de seus serviços.

Apaixonados por Troféus. Demônios psoglav carregam consigo suas vítimas recentes como se fossem brinquedos macabros. frequentemente, usam colares com escalpos ou orelhas como troféus. Não se incomodam com o fedor e gostam de mascar ossos para passar o tempo — quanto maiores e mais duráveis, melhor.

Demônios psoglav não sofrem efeitos nocivos pela luz forte, mas preferem a meia-luz ou a escuridão completa.

Elmos Totêmicos. Há ampla especulação sobre o que um psoglav traz sob o elmo. Algumas pessoas creem que guardam sombras e almas roubadas ali; outros, que os elmos são parte de uma coleira mantida por seus criadores — e que, se o elmo for removido, seria possível não só ver o cérebro do demônio, mas também libertá-lo da servidão de seu lorde demoníaco ou pessoa que o invocou. Demônios psoglav sem elmo são raros, mas extremamente perigosos.

DEMÔNIO PSOGLAV

Ínfero Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 115 (11d10 + 55)

Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	23 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Salvaguardas Des +9, Con +8, Sab +7, Car +7

Perícias Acrobacia +9, Furtividade +9, Intimidação +7, Percepção +6

Resistências a Dano elétrico, gélido

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas Abissal, Comum; telepatia 18 m

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do psoglav é Carisma (salvaguarda CD 15 para evitar magia). Pele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

1/Dia: *invisibilidade maior*

Arma Mágica. Os ataques com arma do psoglav são mágicos.

Porta de Sombras (4/Dia). Um psoglav pode viajar entre as sombras como se estivesse usando uma *porta dimensional*. O transporte mágico deve começar e terminar em uma área com pelo menos alguma meia-luz. A porta de sombras pode alcançar um espaço a no máximo 27 metros.

Ações

Ataques Múltiplos. O demônio psoglav faz três ataques de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d12 + 5).

Raio Ladrão de Sombras (Recarga 5–6). O psoglav emite um feixe de luz de seu único olho. Um alvo a até 18 metros do psoglav é atingido pelo raio. O alvo é jogado 6 metros para trás, e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou fica caído. A sombra do alvo fica no espaço em que ele estava originalmente, agindo como uma sombra morta-viva sob o comando do demônio psoglav.

Se a criatura atingida pelo raio ladrão de sombras escapar do encontro, ela fica sem uma sombra natural por 1d12 dias até que a sombra morta-viva desapareça e a sombra natural da criatura retorne. A sombra morta-viva rouba o corpo da criatura caso ela morra durante o encontro; nesse caso, o alinhamento da criatura muda para mau e ela fica sob o comando do psoglav. A criatura original recupera sua sombra natural imediatamente caso o morto-vivo seja abatido.

Uma criatura só pode ter sua sombra roubada pelo raio ladrão de sombras uma vez por dia, mesmo se for atingida por raios de demônios psoglav diferentes. No entanto, ela é jogada para trás toda vez que é atingida.

Demônio Rubezahl

Essa criatura parece um veado de pelagem escura que anda como um homem. Tem um par de galhadas enormes e ramificadas, que se erguem acima de seu rosto com olhos de brilho gélido. A pelagem é curta na maior parte do corpo, mas fica mais abundante ao redor das pernas caprinas. As mãos da criatura têm garras terríveis em suas extremidades.

Assumem Formas Mortais. Rubezahls são criaturas excêntricas, movidas por motivações e manias em constante mudança. Eles são trapaceiros natos que se deleitam em assumir a forma de mortais inofensivos, como monges viajantes, mascates ou mercadores perdidos. Adoram fingir que são amigáveis, usando suas mentiras quase indetectáveis para ganhar a confiança de mortais descuidados antes de assassiná-los.

Demônios Contadores. Rubezahls, no entanto, têm uma fraqueza. São conhecidos como demônios contadores, e um mortal sagaz que conheça a natureza deles pode confundi-los com um conjunto de objetos: um punhado de moedas, um cesto de maçãs ou até mesmo um canteiro de flores. Se os objetos forem claramente indicados para rubezahl, a criatura fica distraída até ter contado todos os itens do conjunto. Infelizmente para os mortais, rubezahls são capazes de contar surpreendentemente rápido; mesmo uma pilha de cascalho não exige mais do que alguns momentos de contagem para um rubezahl. Rubezahls odeiam ser manipulados dessa maneira, e ficam determinados a aniquilar qualquer mortal com coragem o suficiente para explorar essa fraqueza.

Demônio Rubezahl

Ínfero Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 110 (17d8 + 34)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Salvaguardas Des +6, Con +6, Sab +5

Perícias Enganação +8, Percepção +5, Sobrevivência +5

Resistências a Dano gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano elétrico, trovejante, venenoso

Imunidades à Condição atordoado, envenenado

Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15

Idiomas Abissal, Comum; telepatia 36 m

Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Compulsão por Contar. Se uma criatura usar uma ação para apontar um grupo de objetos ordenados na direção do rubezahl, o demônio sente-se obrigado a contá-los. Até o fim do próximo turno dele, o rubezahl tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo, e não pode executar nenhuma reação. Após contar o grupo de objetos, ele não pode ser obrigado a contar o mesmo conjunto de novo.

Palavras Mentirosas. O rubezahl tem vantagem em testes de Carisma (Enganação), e tentativas mágicas de identificar mentiras sempre revelam que o rubezahl está falando a verdade.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do rubezahl é Carisma (CD 16 para evitar magia, +8 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *disfarçar-se* (apenas formas humanoides), *névoa obscurecente*

3/Dia cada: *convocar relâmpagos, lufada de vento, relâmpago*

1/Dia: *controlar o clima*

Ataque Furtivo (1/Turno). O rubezahl causa 10 (3d6) pontos de dano extra ao atingir um alvo com uma arma de combate quando tiver vantagem na jogada de ataque. O mesmo acontece se o alvo estiver a até 1,5 metro de um aliado do rubezahl que não esteja incapacitado. Para isso, o rubezahl não pode ter desvantagem na jogada de ataque.

Ações

Ataques Múltiplos. O rubezahl faz um ataque com os chifres e dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (3d6 + 5) cortante.

Chifres. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d8 + 5) perfurante e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 15 ou fica caído.

Golpe Trovejante (Recarga 5–6). O rubezahl invoca um relâmpago escaldante do céu, ou do ar se estiver em um espaço fechado ou no subterrâneo. O raio atinge um ponto que o rubezahl possa ver a até 45 metros. Todas as criaturas a até 6 metros desse ponto sofrem 36 (8d8) pontos de dano elétrico, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 16. Uma criatura que falha, ficam atordoada até o começo do próximo turno do rubezahl.

Derro Antipaladino das Sombras

Essa criatura de pele azul parece um anão atrofiado. Tem olhos grandes e uma cabeleira desarrumada, ambos sem cor. A expressão no rosto dele é a terrível mistura de loucura e ódio.

Todos os derros são loucos, mas alguns devotam a própria alma a serviço da insanidade. Eles abraçam os poderes da escuridão e canalizam as sombras através da mente para acabar com a sanidade de quaisquer criaturas que encontrem. Derros antipaladinos das sombras são os servos de elite de deuses como Nyarlathotep e o Bode Negro da Floresta.

Arautos da Loucura. O derro antipaladino das sombras é a insanidade personificada. Apesar de seu nome fazer alusão aos paladinos, essas criaturas ensandecidas não são guerreiros orgulhosos equipados com metal ou reflexos sombrios. Em vez disso, um antipaladino das sombras funciona como um vetor mais sutil para a insanidade de seu patrono. Eles são mestres da magia das sombras e da furtividade; atacam a fé daqueles que creem que a bondade pode sobreviver à aproximação das sombras. Morte, loucura e escuridão se espalham durante a vigília do antipaladino das sombras.

Derro Antipaladino das Sombras

Humanoide Pequeno (derro), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (couraça peitoral e escudo)

Pontos de Vida 82 (11d6 + 44)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	5 (-3)	14 (+2)

Salvaguardas For +3, Sab +0, Car +5

Perícias Furtividade +7, Percepção +0

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas Derro, Subcomum

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Evasivos. Contra efeitos que permitem uma salvaguarda de Destreza para sofrer metade do dano, o derro não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano caso falhe.

Insanidade. O derro tem vantagem em salvaguardas contra ser amedrontado ou enfeitiçado.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Golpe de Sombra. Os ataques com arma do derro causam 9 (2d8) pontos de dano necrótico (incluídos na lista de Ações dele).

Conjuração. O derro é uma conjurador de 5º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (salvaguarda CD 13, +5 para acertar com ataques mágicos). O derro tem as seguintes magias de paladino preparadas:

1º círculo (4 espaços): *destruição colérica, escudo da fé, infligir ferimentos, repreensão infernal*

2º círculo (2 espaços): *arma mágica, auxílio, coroa da loucura, escuridão*

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o derro antipaladino das sombras tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O derro faz dois ataques com a cimitarra ou dois ataques com a besta pesada.

Cimitarra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) cortante mais 9 (2d8) necrótico.

Besta Pesada. *Arma de Combate à Distância:* +7 para acertar, alcance 30/120 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d10 + 4) perfurante mais 9 (2d8) necrótico.

Insanidade Contagiosa (Recarga 5–6). O derro escolhe uma criatura que ele possa ver a até 9 metros e magicamente invade a mente dela. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 ou é afetada como se por uma magia de *confusão* durante 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Devorador de Almas

Os devoradores de almas são criaturas de aparência variável, que combinam elementos físicos com formas ectoplásmicas.

Invocados do Abismo. Devoradores de almas são invocados do Abismo e de outros portais extraplanares, onde podem vagar livremente em busca de presas. Eles sempre mantêm uma conexão mental com quem os invocou, e frequentemente buscam destruir essa criatura.

Devoram Essências. Devoradores de almas não se alimentam de carne, mas sim da alma e o espírito das vítimas.

Ódio pelo Deus do Sol. Eles têm uma antipatia em especial pelos seguidores do deus do sol; percorrem grandes distâncias para destruir seus séquitos, mesmo que para isso tenham de desafiar a vontade de quem os invocou.

Devorador de Almas

Ínfero Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 104 (16d8 + 32)

Deslocamento 9 m, voo 30 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	22 (+6)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)

Salvaguardas Des +9, Con +5, Car +3

Perícias Furtividade +9, Intimidação +3, Percepção +3

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição atordoado, envenenado, inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idioma Abissal

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Vínculo com a Criatura Conjuradora. Quando um devorador de almas é invocado, cria uma conexão mental com quem o invocou. Se o alvo vinculado ao devorador de almas (veja abaixo a característica encontrar alvo) morrer antes que o devorador drene sua alma, ou se o devorador de almas for derrotado (mas não morto) pelo alvo, o devorador retorna até quem o conjurou com deslocamento máximo e ataca. Enquanto o devorador de almas compartilhar o mesmo plano de seu conjurador, a criatura pode usar sua habilidade de encontrar alvo para localizar quem o conjurou.

Encontrar Alvo. Quando a criatura que conjurou um devorador de almas ordena que ele encontre um alvo, o devorador o faz de forma infalível, independente da distância ou dos obstáculos no caminho — contanto que o alvo e o devorador de almas estejam no mesmo plano de existência. A criatura conjuradora precisa já ter visto o alvo, e deve também pronunciar o nome dele.

Drenagem de Alma. Caso o devorador de almas reduza os pontos de vida de um alvo a 0, ele pode devorar a alma da criatura como uma ação bônus. A vítima deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 13. Caso seja bem-sucedida, a vítima morre, mas pode ser trazida de volta à vida por meios normais. Caso seja malsucedida, a alma da vítima é consumida pelo devorador de almas e ela não pode ser trazida de volta com *clone, reviver os mortos* ou *reencarnar*. Uma magia de *ressurreição* ou *desejo* pode trazer o alvo de volta à vida, mas só se a criatura que a conjura for bem-sucedida em um teste de conjuração CD 15. Se o devorador de almas for morto a até 36 metros de um cadáver e a vítima não estiver morta há mais de 1 minuto, a alma da vítima retorna para o corpo e volta à vida, o que deixa a criatura inconsciente e estável com 0 pontos de vida.

Ações

Ataques Múltiplos. O devorador de almas faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d6 + 6) cortante mais 7 (2d6) psíquico, ou metade desse dano psíquico caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15.

Devorador de Detritos

Essa terrível criatura lembra um imponente cavaleiro vestido com uma armadura barroca de placas feita de resina calcificada. Ele usa um elmo oval, cinzento e plano, sem fendas para os olhos ou para a boca. Ele carrega uma espada grande e brilhante, que tem uma ou mais bocas que pingam saliva e são cheias de dentes.

Devoradores de detritos podem consumir praticamente tudo com suas horríveis lâminas-boca animadas, inclusive a maior parte das pedras preciosas e metais. No entanto, preferem a carne e a alma dos mortais a qualquer outra forma de alimento.

Companheiros de Mercenários. Devoradores de detritos — ou yakat-shi, como são às vezes chamados em antigos textos planares — vagam pelos planos inferiores vendendo seus serviços aos arquidiabos, lordes demônios e outros governantes ínferos em troca da chance de obter novos favores e devorar carnes diferentes. Devoradores de detritos frequentemente atuam em unidades militares pequenas, porém mortais, coordenadas por um líder poderoso, vestido como um yakat-norog.

Armadura de Carapaça. Embora muitos estudiosos confundam devoradores de detritos com alguma variedade obscura de ínfero, eles são aberrações que escaparam de uma distante dimensão cheia de loucura e pesadelos. Na verdade, a armadura deles não é uma armadura, e sim uma resina excretada que endurece na forma de uma carapaça resistente como aço. Quando rompida, ela expele um sangue rosado, e a cicatriz que permanece lembra madrepérola. Devoradores de detritos repletos de cicatrizes parecem ter várias camadas de madrepérola, mas são todas marcas de ferimentos aos quais a criatura sobreviveu.

Destroem Magia. Devoradores de detritos deleitam-se especialmente em destruir e devorar armas e armaduras mágicas, especialmente armas inteligentes ou sagradas. Quando em batalha, atacam sem cessar os oponentes que ostentam essas iguarias deliciosas. Não sentem nada além de desprezo pela maior parte das formas de vida, e atacam e devoram seus aliados ao menor sinal de fraqueza.

Um devorador de detritos típico tem 2,15 metros de altura e pesa quase 160 quilos. Apesar de incapaz de falar, ele, pode se comunicar telepaticamente com quase qualquer criatura.

DEVORADOR DE DETRITOS (YAKAT-SHI)

Aberração Média, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 114 (12d8 + 60)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	17 (+3)

Salvaguardas For +9, Con +9, Car +7

Perícias Atletismo +9, Intimidação +7, Percepção +6

Resistências a Dano ácido, gélido

Imunidades a Dano contundente, cortante, perfurante e venenoso de ataques não mágicos

Imunidades à Condição cego, envenenado

Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas entende Abissal, Comum, Dialeto do Vazio e Infernal, mas não é capaz de falar; telepatia 30 m

Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do devorador de detritos é Carisma (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia cada: *golpe certeiro, infligir ferimentos, movimentação livre*

1/Dia cada: *arma mágica* (6º nível), *curar ferimentos* (3º nível), *passo nebuloso*

Regeneração. O devorador de detritos recupera 5 pontos de vida no começo do turno dele. Caso sofra dano ígneo, essa característica não funciona no começo do próximo turno dele. O devorador de detritos morre apenas se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Fome Infinita. Um devorador de detritos pode ingerir qualquer substância com as lâminas-boca, independentemente da composição, e nunca fica satisfeito. Ele pode obter nutrientes até mesmo ao comer terra e lixo (daí denominado por vários ínferos). Se a lâmina-boca de um devorador de detritos for roubada, perdida ou destruída, ele morre lentamente de fome.

Arma Vinculada. A lâmina-boca é parte do devorador de detritos. Pode atingir qualquer criatura como se estivesse magicamente encantada e fosse feita de prata, ferro ou outros materiais necessários para superar imunidades ou resistências. Um devorador de detritos sempre sabe a localização de sua lâmina-boca como se estivesse usando uma magia de localizar criatura.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O devorador de detritos faz dois ataques com a lâmina-boca ou faz um ataque com a lâmina-boca e conjura uma magia de infligir ferimentos.

Lâmina-Boca. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, um alvo. *Dano:* 19 (4d6 + 5) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou ganha um nível de exaustão.

Devorador de Sina

Esses parasitas do tamanho de humanos parecem centopeias fantasmagóricas cercadas por uma luz violeta. A carne deles é translúcida, e as mandíbulas são cristalinas — são claramente criaturas de planos estranhos.

Destruidores de Destino. Devoradores de sinas infestam as áreas remotas dos planos, onde consomem os fios das próprias Parcas. As Norns os veem como vermes, e às vezes elas se aliam aos viajantes planares particularmente astutos para caçá-los ou para reparar o dano que causaram. Esse pode ser um trabalho perigoso, uma vez que os devoradores de sinas encaram o destino de um mortal como a mais deliciosa da iguarias, rica em possibilidades saborosas.

Fofoqueiros Planares. Devoradores de sinas podem, e de fato costumam, negociar informações sobre várias desgraças, acasos e resultados de ações, mas a outra criatura precisa ter algo rico em destino para usar como pagamento — ou, pelo menos, fofocas suculentas sobre deuses e demônios.

Carne Visionária. Comer a carne de um devorador de sina adequadamente preparada pode dar o poder de vislumbrar o destino de outro ser.

Devorador de Sina

Aberração Média, neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 182 (28d8 + 56)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	9 (–1)

Salvaguardas Con +5

Perícias Arcanismo +7, História +7, Intuição +6, Religião +7

Imunidades à Condição enfeitiçado, inconsciente

Sentidos visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas telepatia 30 m

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do devorador de sina é Inteligência (CD 15 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

1/Dia cada: *piscar, terreno alucinatório*

Carne Visionária. Comer a carne de um devorador de sina exige uma salvaguarda de Constituição CD 15. Caso seja bem-sucedida, a criatura que comeu a carne recebe uma magia de *presságio*. Caso seja malsucedida, a vítima vomita sangue e falha na próxima salvaguarda feita em combate.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 26 (5d8 + 4) cortante mais 11 (2d10) necrótico.

Mordida Espectral. Quando um devorador de sina faz um acerto crítico contra um alvo, causa dano não só à criatura, mas também ao fio do destino dela, mudando as características do passado ou do futuro do ser. O alvo deve jogar 1d6 e verificar a tabela abaixo para cada acerto crítico que não for cancelado por uma salvaguarda de Carisma CD 15 bem-sucedida:

1	*Ver as Alternativas*	Sofre os efeitos de uma magia de *confusão* por 1d4 rodadas
2	*Desatado do Tear*	O deslocamento do alvo é aleatório por quatro rodadas. Jogue 3d20 no começo de cada turno do alvo e divida o valor por três (arredondando sempre para baixo) para determinar a velocidade dela em metros no turno em questão
3	*Trocar Memórias*	Perde permanentemente a proficiência em uma perícia aleatória e recebe proficiência em uma perícia aleatória em que não era proficiente
4	*Não Tão Rápido*	Perde o uso de uma característica de classe de classe escolhida aleatoriamente
5	*Potencial Perdido*	Perde 1 ponto do valor de um atributo escolhido aleatoriamente
6	*Escolher o Pior Caminho*	O valor atual de pontos de vida do alvo vira seu valor de pontos de vida máximos

Os efeitos 3 a 6 são permanentes até que a criatura seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma. A salvaguarda é repetida após um descanso longo, mas a CD aumenta em 1 a cada descanso longo, e o destino novo do alvo fica mais e mais cristalizado. Caso contrário, as novas sinas podem ser desfeitas somente por uma magia de *desejo* ou outro efeito mágico.

Devorador de Sonhos

Esse humanoide esquelético e esfarrapado parece um monstro saído de um pesadelo. A forma natural de um devorador de sonhos é majoritariamente humana em aparência, embora ele possua asas vestigiais esqueléticas com algumas penas, pequenos chifres, dentes afiados e cascos fendidos. Geralmente, usam magia para se disfarçar, assumindo a forma de membros atraentes de alguma raça humanoide.

Atraídos por Pecados. Devoradores de sonhos são dedicados à luxúria, gula e avareza, construindo seus covis em cassinos, bordéis, covis de ladrões e locais onde apostas, comida e outros prazeres carnais estão sempre à mão. Às vezes, devoradores de sonhos trabalham juntos para criar esses lugares, especialmente perto de grandes cidades ou vilarejos. Alguns formam trupes e criam espetáculos itinerantes, nos quais apresentam todo tipo de esquisitice, excentricidade e números fantásticos que marcam esse tipo de entretenimento.

Devoradores de Esperanças. Devoradores de sonhos atraem pessoas aos seus covis, encorajadas com promessas de prazer ou riqueza, mas garantem que a sorte esteja sempre a favor de si mesmos. Frequentemente, as vítimas ficam sem nada. Mas há algo pior do que perder tesouros materiais: devoradores de sonhos tiram das vítimas todas as suas esperanças e aspirações. Devoradores de sonhos se alimentam das emoções das criaturas, deixando para trás seres sem esperança e dispostos a vender a alma para pagar pelos seus vícios.

Lordes da Confusão. Quando confrontados, devoradores de sonhos são oponentes perigosos. Usando as habilidade inatas que possuem, eles podem levar inimigos a um estado onírico, usando a confusão para escapar enquanto os adversários destroem a si mesmos.

DEVORADOR DE SONHOS

Ínfero Médio, ordeiro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 75 (10d8 + 30)

Deslocamento 9 m, voo 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Perícias Enganação +8, Intuição +4, Persuasão +8

Resistências a Dano elétrico, gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal; telepatia 30 m

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Metamorfo. O devorador de sonhos pode usar sua ação para utilizar polimorfia e se transformar em um humanoide Pequeno ou Médio que ele já tenha visto, ou então para voltar à sua forma verdadeira. As estatísticas, à exceção do tamanho, são as mesmas em todas as formas. Nenhum equipamento que esteja usando ou carregando se transforma. Ele retorna para sua forma verdadeira caso morra.

Carícia do Devorador de Sonhos. Uma criatura que termina seu turno agarrada por um devorador de sonhos fica contida até o fim do próximo turno dela e sofre 5 (1d4 + 3) pontos de dano psíquico. O devorador de sonhos ganha esse mesmo número como pontos de vida temporários.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do devorador de sonhos é Carisma (CD 16 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *comando*

3/Dia: *sugestão*

Ações

Ataques Múltiplos. O devorador de sonhos faz um ataque de mordida e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d8 + 2) perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 12 para escapar).

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 24 (4d10 + 2) cortante.

Essência de Lótus (Recarga 6). O devorador de sonhos secreta um óleo químico que a maior parte das criaturas acha intoxicante. Todas as criaturas a até 9 metros devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 14 contra veneno ou ficam envenenadas por 2d4 rodadas. Enquanto envenenada, a criatura fica atordoada. Criaturas bem-sucedidas na salvaguarda ficam imunes à essência de lótus do devorador de sonhos por 24 horas.

Sonhos Despertos (1/Dia). Todas as criaturas a até 6 metros do devorador de sonhos devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Carisma CD 16. Criaturas malsucedidas na salvaguarda sonham acordadas e sofrem de *confusão* por 6 rodadas. Nos turnos em que a criatura possa agir normalmente (jogadas 9 ou 10 para o efeito de confusão), ela pode repetir a salvaguarda no fim do turno dela, e o efeito termina antes caso ela seja bem-sucedida.

Diabos e Arquidiabos

Os comandantes do Inferno são os arquidiabos. Alguns são arquiduques e príncipes, outros são meros barões — mas todos têm o desejo de ascender e de tomar o poder.

Arbeyach, Príncipe das Fúrias

Esse velho homem raquítico — sujo, desarrumado, vestido com calças esfarrapadas e um casaco desalinhado, com cabelos grisalhos e grossos e uma pele amarelada — tem quase 2,5 metros de altura. Sob as roupas maltrapilhas, a carne se pendura de seus ossos em tiras, revelando as entranhas cheias de fúrias de insetos.

Lorde da Deterioração. O Príncipe das Fúrias representa a chegada sorrateira da deterioração; é o verme e o gafanhoto que se alimentam da morte e da vida. Ele cala todos que ousam se pronunciar contra os costumes da colmeia. Mesmo comparado com os habitantes mais firmes dos Infernos, Arbeyach é extremamente rígido. Ele considera a desordem dolorosa e a desobediência enfurecedora. Seus covis e lacaios seguem o modelo de colmeia, com cada membro cumprindo uma função específica.

Nascido das Moscas. Arbeyach foi criado por Beelzebu quando o Senhor das Moscas cuspiu uma nuvem de insetos, encarregada de consumir para ele a primeira alma mortal a chegar nos Infernos. A essência da nuvem se mesclou com essa alma e se transformou em algo único: um ser de terrível poder que nomeou a si mesmo Arbeyach. O autoproclamado Príncipe das Fúrias tinha pouco interesse nos mortais, enxergando o Plano Material não como uma fonte de almas, mas como um caos que deveria ser limpo e ordenado.

Um Poder em Declínio. Com o passar dos éons, os interesses e ambições de Arbeyach se desviaram ainda mais daqueles dos lordes infernais ao redor dele. Ele ficou ainda mais inflexível, ainda mais alheio. Eventualmente, aqueles abaixo e acima dele expulsaram o Príncipe das Fúrias do poder; ninguém sabe dizer se Arbeyach concordou ou não com a própria deposição. Ele chegou a ser tão poderoso quanto os Arquiduques, mas o tempo e o hábito o enfraqueceram, de modo que agora é superior apenas aos ínferos dos fossos. Se ele falhar em dissolver e reformular seus hábitos familiares, seus muitos inimigos precisarão apenas esperar por um momento oportuno para de destruí-lo para sempre.

Ia'Affrat, o Insaciável

Uma nuvem escura e barulhenta, contendo milhares de vespas cinzentas do tamanho de polegares voa e flui ao redor da silhueta escura de um humano alto com brilhantes olhos vermelhos. As próprias vespas também brilham como brasas queimando lentamente, envolvidas em uma fumaça de fedor desagradável.

Arbeyach em Midgard

Nas Terras do Sul, os insetoides tôsculis ainda reverenciam o Grande Lorde das Colmeias, Arbeyach, e suas cidades-colmeia refletem a filosofia do patrono, que preza pela funcionalidade e ordem inabalável. Embora Arbeyach seja indiferente às orações e apelos deles, os tôsculis continuam sendo uma fonte significativa de adoração e poder. De tempos em tempos, Arbeyach manda seu arauto visitar as colmeias tôsculis para garantir a lealdade contínua deles.

Servo Descrente. Ia'Affrat é o reflexo inverso de seu criador desgrenhado e extremamente inflexível — Arbeyach, Príncipe das Fúrias do Inferno —, e pode em breve se tornar seu sucessor. Ia'Affrat age como emissário de Arbeyach nas cortes de seus rivais; no mundo mortal, atua como diplomata, espião, assassino e flagelo. Embora sirva ao rígido e firme Príncipe do Inferno, Ia'Affrat demonstra pouca lealdade ao seu criador. A criatura carismática e expressiva já traiu seu mestre de milhares de pequenas formas ao longo dos séculos, e eventualmente poderá traí-lo por completo. Até lá, a mente de Ia'Affrat está tomada de um insaciável desejo por mistérios arcanos, por interação humana pela e busca material por sabores novos e delícias sombrias delícias sombrias.

Gracejador e Guloso. Ia'Affrat se deleita com a comédia, o vinho, a música, a comida e também em infligir torturas e humilhação pública aos seus inimigos — ele é um ganancioso voraz, guloso e ávido por todos os prazeres transitórios. Ia'Affrat abomina toda a estabilidade, e não deixa nada em seu caminho além de ruínas. Ele gargalha de alegria com a destruição de pedras-angulares, com o fedor de tinta queimada e com os ecos ocos de uma biblioteca reduzida a uma pilha de escombros.

Mammon, Arquiduque da Avareza

Esse demônio imenso é feito de dinheiro. Seu corpo avantajado veste apenas uma tanga feita de platina e uma quantidade de pequenas pulseiras, colares, anéis e correntes douradas. A pele é de um tom profundo de ouro, e ele usa uma grandiosa coroa sobre a cabeça careca. O sorriso dele é largo, maldoso e emana avareza.

Rico e Ostentoso. Mammon — o Duque Dourado, o Arquidiabo da Avareza — é a encarnação do desejo pela fortuna material, tão predominante entre os mortais; e a avareza do Plano Material o fez corpulento. Suplicantes começam a servir Mammon esperando desesperadamente provar dos tesouros estonteantes que fluem pelo reino dele. O Arquidiabo da Avareza raramente precisa tentar corromper almas — elas se jogam por vontade própria no chão de seu salão.

Como seria condizente com seus apetites, Mammon é um diabo gordo e imensamente alto. Ele veste o corpo dourado com uma ostentação de sua riqueza. A única peça de roupa de verdade é uma pequena tanga tecida com fios de platina.

Personificação da Avareza. A avareza de Mammon não tem limites. É a única característica que permite que os mortais tenham esperança quando estão com ele. Se Mammon quiser muito alguma coisa, não poupará esforços para consegui-la, e mesmo o suplicante mais modesto pode atiçar a avareza dele. Almas condenadas podem ser resgatadas dos Salões da Avareza dando em troca algum enfeite único que Mammon ainda não tenha em sua coleção, ou então oferecendo-se para entregar uma alma ainda mais valiosa no lugar da própria. É claro que tais promessas devem ser cumpridas, o que significa dar um jeito de coagir ou enganar outra pessoa viva para que ela acabe nas garras de Mammon.

Totivillus, Escriba do Inferno

Esse despretensioso homem tem uma pele marrom e pequenos chifres. Usa uma túnica de escriba, simples e cinzenta.

Triplo Mal. Diabos rastreiam tudo, e é essa a diferença entre as criaturas demoníacas e aquelas dos Nove Infernos. O diabo responsável por todos os pactos, contratos de tomada de almas e documentos assinados com sangue é Totivillus, que é responsável por erros em pergaminhos sagrados, e ele adora quando escribas adormecem, porque assim ele pode arruinar uma página novinha em folha.

Serve a Mammon. Para todos os efeitos práticos, Totivillus é o servo mais poderoso do Arquiduque Mammon — embora, na linha de comando infernal, seu superior imediato seja Duque Berith, o Duque das Moedas Falsas e Mestre de Contas. Mas para olhos atentos, Totivillus é tão poderoso quanto Duque Berith, e alguns acreditam que ele compete em poder com o próprio Mammon. No entanto, isso não é comentado em público, nem sequer nas conversas confidenciais entre membros da ordem feudal do Inferno. Totivillus é uma espécie de arquiduque oculto, e é dessa maneira que ele prefere atuar, protegido nas pilhas de papéis e fileiras de intermediários.

Aparência Humilde. Totivillus é um barão, mas, ao contrário da maioria dos príncipes do Inferno, não tem a aparência de um ser rico, nem poderoso ou mesmo maligno. De longe, seu robe simples parece cinza; mas uma inspeção mais cuidadosa revela que é uma veste branca, tecida com minúsculas letras que transmitem, no idioma Infernal, a história e os feitos do diabo.

O Nome Verdadeiro do Barão

Dependendo do grupo de pessoas jogando, pode ou não valer a pena usar o nome real do barão: Totivillus. Dito em voz alta à mesa, pode fazer pessoas adultas caírem no riso, mas pode valer a pena já que nenhum arquidiabo suporta ser zombado. Talvez seja por isso que Totivillus mantém a discrição e executa suas maldades usando papel e tinta?

Arbeyach

Ínfero Grande (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 275 (22d10 + 154)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m, escavação 6 m, voo 24 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	20 (+5)	25 (+7)	19 (+4)	21 (+5)	25 (+7)

Salvaguardas Des +12, Con +14, Sab +12, Car +14
Perícias Enganação +14, Furtividade +12, Intuição +12, Percepção +12
Resistências a Dano ácido, gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata
Imunidades a Dano ígneo, venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, enfeitiçado, envenenado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 22
Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal; telepatia 36 m
Nível de Desafio 21 (33.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se Arbeyach falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma de Arbeyach são mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração de Arbeyach é Carisma (CD 22 para evitar magia, +14 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *rajada de veneno*

3/Dia cada: *névoa obscurecente, nuvem fétida*

1/Dia cada: *contágio, névoa mortal, praga de insetos*

Aura de Medo. Qualquer criatura hostil a Arbeyach que começa o turno dela a até 6 metros do diabo deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 22, a menos que Arbeyach esteja incapacitado. Se a criatura for malsucedida na salvaguarda, fica amedrontada até o começo do próximo turno dela. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda, fica imune à aura de medo de Arbeyach pelas próximas 24 horas.

Aura de Virulência. Criaturas que normalmente seriam resistentes ou imunes a dano venenoso ou à condição de envenenado perdem a resistência ou a imunidade quando estiverem a até 36 metros de Arbeyach. Todas as outras criaturas a até 36 metros de Arbeyach têm desvantagem em salvaguardas contra os efeitos que causam dano venenoso ou condição de envenenado.

Príncipe das Fúrias. Arbeyach pode se comunicar com as crias de Arbeyach e com todos os insetos e pestes, incluindo fúrias e variedades gigantes, que estejam a até 36 metros dele. Para tal, ele usa transmissão de feromônios. Em uma colmeia, o alcance se amplia para cobrir a colmeia inteira. Esse é um modo de comunicação silencioso e instantâneo, que apenas Arbeyach, as crias de Arbeyach, os insetos e as pragas podem entender. Todas essas criaturas obedecem às ordens de Arbeyach, e nunca irão ferir o diabo.

Ações

Ataques Múltiplos. Arbeyach faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d8 + 6) perfurante mais 9 (2d8) venenoso. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 22, ou será amaldiçoado com a decomposição de Arbeyach. O alvo amaldiçoado fica envenenado, não pode recuperar pontos de vida, tem seus pontos de vida máximos reduzidos em 13 (3d8) pontos a cada 24 horas e insetos atacam a criatura quando a veem. Se a maldição reduzir os pontos de vida máximos do alvo a 0, o alvo morre e imediatamente se transforma em uma fúria de insetos escolhidos aleatoriamente. A maldição permanece até que seja removida por uma magia de *remover maldição* ou outro efeito mágico.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d8 + 6) cortante mais 9 (2d8) venenoso.

Sopro de Insetos (Recarga 5-6). Arbeyach atira insetos em uma linha de 36 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura nessa linha sofre 54 (12d8) pontos de dano venenoso, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 22. Cada criatura malsucedida nessa salvaguarda deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 22 ou é amaldiçoada com a decomposição de Arbeyach (ver ataque de Mordida). Além disso, Arbeyach invoca uma fúria de insetos (de qualquer tipo) em qualquer ponto dessa linha. A fúria perdura até ser destruída, até que Arbeyach a dispense como uma ação bônus ou após dois minutos. No máximo cinco fúrias de insetos podem ser invocadas ao mesmo tempo.

AÇÕES LENDÁRIAS

Arbeyach pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas ao final do turno de outra criatura. Arbeyach recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Mover-se. Arbeyach se move por no máximo metade de seu deslocamento, usando qualquer movimento que desejar.

Veneno. Arbeyach mira em uma criatura a até 36 metros. Se o alvo não estiver envenenado, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 22 ou ficam envenenado. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Magia (Custa 2 Ações). Arbeyach conjura uma magia.

Cria de Arbeyach

A boca dessa humanoide insetídea se abre em suas mandíbulas gotejantes, escondidas precariamente atrás da máscara mal ajustada de pele. Os olhos têm íris compostas, e ferrões farpados brotam por entre os dedos nas extremidades dos membros longos e segmentados.

Pele e Carapaça. Crias de Arbeyach quase não são humanoides: elas têm mais características de inseto, como uma carapaça endurecida e membros com articulações estranhas. O rosto, braços e pernas são cobertos por uma pele majoritariamente decorativa, que se estica e rasga para revelar as características de inseto que existem por baixo.

Devoradores de Carniça. Crias de Arbeyach são necrófagas e predadoras, se alimentando tanto de criaturas vivas quanto de carniça que encontram em seu território.

Habitantes de Colmeias. Elas vivem em estruturas de arquitetura rígida e crescimento natural. As colmeias são construídas em locais isolados e de fácil defesa (no topo de montes, na copa de florestas ou até em penhascos). Frequentemente, visitantes precisam escalar para alcançá-las — como no caso das colmeias construídas pelos tôsculis, que depois as compartilham com as crias de Arbeyach.

A maioria das crias de Arbeyach tem entre 1,20 e 1,80 metro, e pesa entre 40 e 75 quilos.

Cria de Arbeyach

Ínfero Médio (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)

Deslocamento 12 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Salvaguardas Sab +4

Perícias Furtividade +5, Percepção +4

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos sismiconsciência 18 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Infernal

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Consciência Coletiva. Crias de Arbeyach compartilham um vínculo com outros membros da colmeia, o que melhora a percepção de suas companheiras. Contanto que uma cria esteja a até 18 metros de pelo menos uma companheira de colmeia, ela tem vantagem em jogadas de iniciativa e em testes de Sabedoria (Percepção). Se uma cria percebe um perigo específico, todas as outras ficam sabendo dele. Nenhuma cria com consciência coletiva é surpreendida no começo de um encontro, a menos que todas as crias sejam.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração da cria de Arbeyach é Carisma. Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

1/Dia: *invocar animais* (apenas fúrias de insetos)

Comunicação pelo Olfato. Crias de Arbeyach podem se comunicar umas com as outras e com todas as fúrias de insetos a até 18 metros, por meio de transmissão de feromônios. Em uma colmeia, o alcance se amplia para cobrir a colmeia inteira. Esse é um modo de comunicação silencioso e instantâneo, que apenas Arbeyach, as crias de Arbeyach, os insetos e as pragas podem entender. Como uma ação bônus, as crias de Arbeyach podem usar essa característica para controlar e dar ordens a fúrias de insetos a até 18 metros.

Ações

Ataques Múltiplos. A cria de Arbeyach faz um ataque de mordida e dois ataques com o ferrão.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) perfurante mais 4 (1d8) venenoso.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) perfurante mais 9 (2d8) venenoso. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica envenenado por 1 minuto. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Ia'Affrat

Fúria Grande de ínferos Minúsculos, ordeiro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 170 (20d10 + 60)

Deslocamento 1,5 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	21 (+5)	16 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	23 (+6)

Salvaguardas Des +10, Con +8, Sab +9, Car +11

Perícias Arcanismo +10, Enganação +11, Intuição +9, Percepção +9, Persuasão +11

Vulnerabilidades a Dano gélido

Imunidades a Dano ígneo, venenoso; contundente, cortante e perfurante

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, paralisado, petrificado

Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal, Primordial

Nível de Desafio 15 (13.000 XP)

Fúria Elemental. Ia'Affrat pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços grandes o suficiente para permitir a passagem de um inseto Minúsculo.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata de Ia'Affrat é Carisma (CD 19 para evitar magia, +11 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *rajada de veneno, raio de fogo*

3/Dia cada: *invisibilidade, mãos flamejantes, raio do enfraquecimento, raio nauseante*

1/Dia cada: *bola de fogo, contágio, moléstia, praga de insetos, rogar maldição*

Habitar. Ia'Affrat pode assumir o corpo de uma criatura incapacitada ou morta, entrando pela boca e outros orifícios dela. Habitar exige 1 minuto, e a vítima precisa ser Pequena, Média ou Grande. Ia'Affrat pode abandonar o corpo como uma ação. Ataques contra a criatura hospedeira também causam metade do dano a Ia'Affrat, mas as resistências e imunidades de Ia'Affrat ainda se aplicam contra esse. Se Ia'Affrat habitar um cadáver, ele pode reanimá-lo e controlar seus movimentos, se tornando efetivamente um zumbi durante o tempo que permanecer nele.

Em uma vítima viva, Ia'Affrat pode controlar os movimentos e ações dela como se estivesse usando *dominar monstro* (salvaguarda CD 19). Ia'Affrat pode consumir uma vítima viva; o alvo sofre 5 (2d4) pontos de dano necrótico por hora enquanto Ia'Affrat habitar o corpo dele, e Ia'Affrat recupera um quantidade de pontos de vida igual ao dano causado. Enquanto estiver habitando um corpo, Ia'Affrat pode optar por fazer com que qualquer magia de alcance pessoal atinja o corpo habitado, e não ele. A pele da criatura habitada por Ia'Affrat se move como se vários insetos estivessem correndo por baixo dela. Ia'Affrat pode esconder essa característica com um teste de Carisma (Enganação) contra a Intuição passiva de quem o vê. Uma magia de *restauração maior* ou outro efeito mágico pode forçar Ia'Affrat a abandonar o hospedeiro.

Cobertura de Fumaça. Ia'Affrat tem seu corpo envolvido por uma nuvem de fumaça escura de 1,5 metro de raio. A área atingida fica parcialmente obscurecida para qualquer outra criatura que não seja Ia'Affrat. Qualquer criatura que respire e que comece o turno nessa área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou fica atordoada até o fim do turno dela.

AÇÕES

Mordidas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria. *Dano:* 21 (6d6) perfurante mais 14 (4d6) ígneo mais 14 (4d6) venenoso; ou 10 (3d6) perfurante mais 7 (2d6) ígneo mais 7 (2d6) venenoso se Ia'Affrat tiver metade de seus pontos de vida ou menos. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou fica envenenada por 1 minuto. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Salto da Fumaça. Ia'Affrat pode viajar instantaneamente para um espaço à vista em que haja fumaça.

Redemoinho (Recarga 4–6). Cada criatura no espaço de Ia'Affrat deve fazer uma salvaguarda de Força CD 18. A criatura que falhar sofre 28 (8d6) pontos de dano contundente, mais 14 (4d6) pontos de dano ígneo, mais 14 (4d6) pontos de dano venenoso, sendo jogada 6 metros para longe de Ia'Affrat em uma direção aleatória e ficando caída. Caso seja bem-sucedido na salvaguarda, o alvo sofre metade do dano contundente, não é jogado para longe e nem fica caído. Se um alvo arremessado bater em um objeto, como uma parede ou piso, sofre ainda 3 (1d6) pontos de dano contundente para cada 3 metros de deslocamento pelo arremesso. Se o alvo se chocar com outra criatura, a criatura em questão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 18 ou sofre o mesmo dano e também fica caída.

MAMMON

Ínfero Enorme (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)

Pontos de Vida 378 (28d12 + 196)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	13 (+1)	24 (+7)	23 (+6)	21 (+5)	26 (+8)

Salvaguardas Des +9, Int +14, Sab +13, Car +16

Perícias Enganação +16, Intuição +13, Percepção +13, Persuasão +16

Resistências a Dano gélido

Imunidades a Dano ígneo, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas que não sejam de prata

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 23

Idiomas todos; telepatia 36 m

Nível de Desafio 25 (75.000 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata de Mammon é Carisma (CD 24 para evitar magia, +16 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *aura mágica, detectar magia, dissipar magia, enfeitiçar* pessoa, esquentar metal, *fabricar (Mammon pode criar objetos de valor)*

3/Dia cada: *animar objetos, contramagia, convocação instantânea, criação, lendas e histórias, teleporte*

1/Dia cada: *aprisionamento* (apenas confinamento mínimo, dentro de pedras preciosas), *explosão solar*

Resistência Lendária (3/Dia). Se Mammon falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma de Mammon são mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Mammon faz três ataques.

Carteira. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +14 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 19 (3d8 + 6) contundente mais 18 (4d8) radiante.

Moedas Fundidas. *Arma de Combate à Distância:* +14 para acertar, alcance 12/36 m, um alvo. *Dano:* 16 (3d6 + 6) contundente mais 18 (4d8) ígneo.

Seu Peso em Ouro (Recarga 5–6). Mammon pode usar essa habilidade como uma ação bônus imediatamente após atingir uma criatura usando um ataque com a carteira. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 24. Se falhar na salvaguarda por 5 ou mais, a criatura fica instantaneamente petrificada por ter sido transformada em ouro maciço. Caso contrário, a criatura que falhar na salvaguarda fica contida. O alvo contido pode repetir a salvaguarda ao final de seu próximo turno, ficando petrificado em caso de falha ou encerrando o efeito caso seja bem-sucedido. A petrificação permanece até que a criatura receba uma magia de *restauração maior* ou outro efeito mágico.

AÇÕES LENDÁRIAS

Mammon pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas ao final do turno de outra criatura. Mammon recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Atacar. Mammon faz um ataque com a carteira ou um ataque com as moedas fundidas.

Que Chova! Mammon espalha peças de ouro e joias em uma área de 1,5 metro de raio a até 18 metros dele. Uma criatura a até 18 metros dos tesouros e que possa vê-los deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 24. Caso a criatura seja malsucedida na salvaguarda, deve usar sua reação para se mover em seu deslocamento na direção das riquezas, que somem ao final do turno.

Bolsos Profundos (Custa 3 Ações). Mammon recarrega a habilidade Seu Peso em Ouro.

Covil de Mammon

Mammon mora em um reino de riqueza evidente. Nas florestas, crescem árvores de ouro com folhas de esmeralda. Riachos de prata líquida correm através de campos de flores selvagens feitas de lápis-lazúli. O lar do Arquidiabo da Avareza, chamado Salões da Cobiça, fica no coração de uma cidade dourada. Tudo nesse palácio é feito de alguma substância preciosa, e ele está sempre abarrotado com tesouros de tirar o fôlego.

Ações de Covil

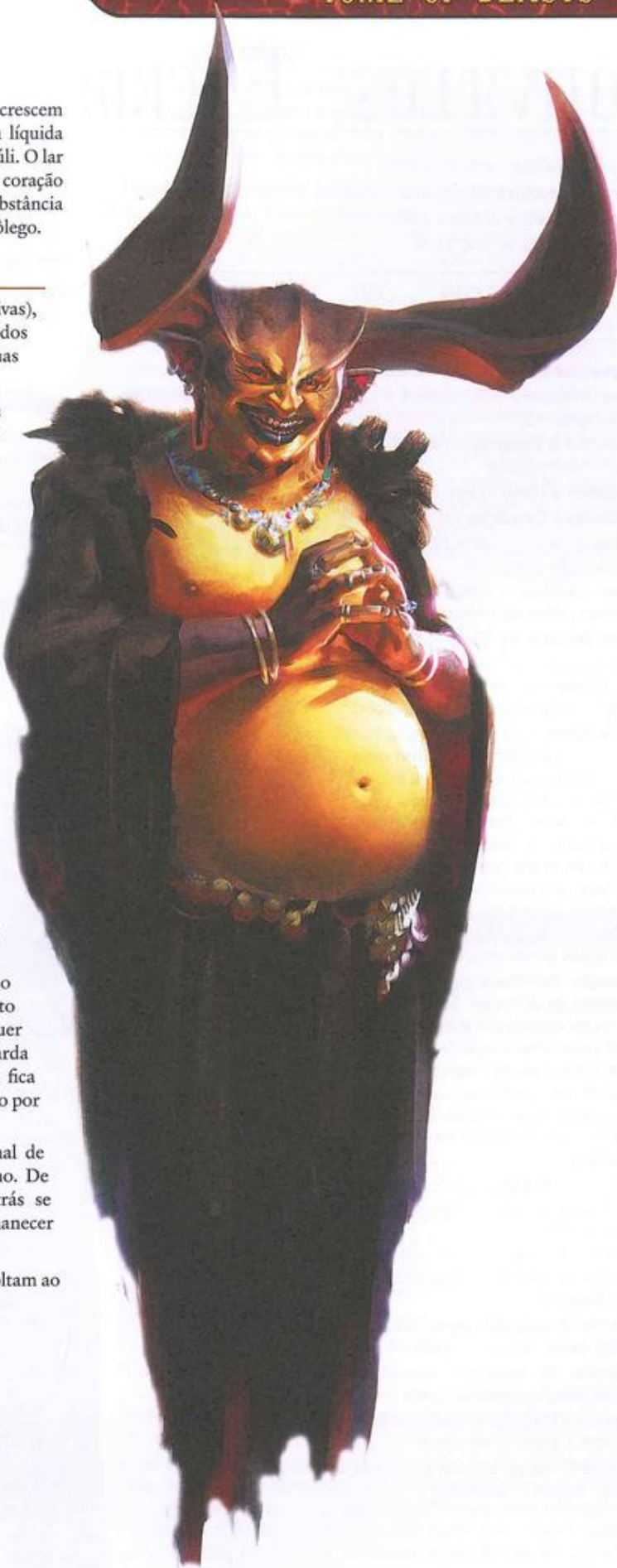
No valor de iniciativa 20 (Perdendo empates de iniciativas), Mammon pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. Mammon não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Mammon dá vida a uma pilha de tesouros de seu covil. Ela se torna um elemental feito de metais e pedras preciosas. O elemental age imediatamente e permanece até ser destruído ou até Mammon usar essa ação novamente.
- Pilhas de tesouro balançam e desmoronam, caindo sobre uma criatura que Mammon possa ver. A criatura fica contida até o valor de iniciativa 20 da rodada seguinte, ou até que ela ou um aliado adjacente use uma ação para ser bem-sucedido em um teste de Força CD 18 para libertá-la.
- Mammon magicamente se teleporta para um ponto entre duas áreas cheias de tesouros a 45 metros de distância uma da outra.

Efeitos Regionais

A região do covil de Mammon é distorcida pela magia do arquidiabo, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Tesouros em posse de outras criaturas além de Mammon se transformam em materiais sem valor, como latão, madeira ou cascalho, após passar 24 horas em uma área a até 1,6 quilômetro do covil. O lixo resultante recupera sua forma de valor quando Mammon o clama, ou por meio de uma magia de desejo ou outro efeito mágico.
- Criaturas que passem mais de 1 hora a até 1,6 quilômetro do covil de Mammon ficam obcecadas por receber um pagamento mais generoso ou a maior porção de riqueza em qualquer negócio, a menos que sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18. Caso seja bem-sucedida, a criatura fica imune a esse efeito por 24 horas. O efeito pode ser removido por uma magia de restauração maior ou outro efeito mágico.
- Qualquer tesouro de ocorrência natural no plano original de Mammon vira lixo sem valor caso seja removido do plano. De forma similar, qualquer item mundano deixado para trás se transforma em algo fantasticamente valioso enquanto permanecer no plano.

Se Mammon morrer, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

Totivillus, Escriba do Inferno

Ínfero Médio (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 299 (26d8 + 182)

Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	24 (+7)	26 (+8)	22 (+6)	18 (+4)

Salvaguardas Des +11, Con +14, Int +15, Sab +13, Car +11

Perícias Arcanismo +15, História +15, Investigação +15, Percepção +13, Religião +15

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, visão verdadeira 9 m, Percepção passiva 23

Idiomas Celestial, Comum, Dialeto do Vazio, Dracônico, Infernal; telepatia 36 m

Nível de Desafio 24 (62.000 XP)

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro deste diabo.

Aura de Medo. Qualquer criatura hostil a Totivillus que comece o turno dela a até 6 metros do diabo deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 21, a menos que Totivillus esteja incapacitado. Se falhar, a criatura fica amedrontada por Totivullus até o começo do próximo turno dela. Se for bem-sucedida, a criatura fica imune à aura de medo do diabo pelas próximas 24 horas.

Conjuração. Totivillus é um conjurador de 20º nível. Seu atributo de conjuração é Inteligência (CD 23 para evitar magia, +15 para acertar com ataques mágicos). Não precisa de componentes materiais para conjurar suas magias. Totivillus tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor, luz, prestidigitação arcana, rajada de veneno, toque necrótico*

1º círculo (4 espaços): *compreender idiomas, disfarçar-se, escrita ilusória, mísseis mágicos, servo invisível*

2º círculo (3 espaços): *cegueira/surdez, imobilizar pessoa, passo nebuloso, reflexos*

3º círculo (3 espaços): *celeridade, contramagia, dissipar magia, proteção contra energia*

4º círculo (3 espaços): *banimento, invisibilidade maior, polimorfia, porta dimensional*

5º círculo (3 espaços): *criar passagem, dominar pessoa, missão, modificar memória*

6º círculo (2 espaços): *mau olhado, proteger fortaleza, sugestão em massa*

7º círculo (2 espaços): *cárcere de energia, transição planar*

8º círculo (1 espaço): *enfraquecer intelecto*

9º círculo (1 espaço): *parar o tempo*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma de Totivillus são mágicos.

Mesclar-se com Textos. Totivillus pode adentrar qualquer livro, pergaminho ou outro material escrito e permanecer escondido nele por quanto tempo desejar. Se o texto for danificado ou destruído, ele é expulso do mesmo sem sofrer dano.

Aura de Confiança. Totivillus projeta uma aura de confiança de 7,50 metros de raio. Enquanto Totivillus estiver falando, criaturas nessa área acham as afirmações dele tão fascinantes e atraentes que devem fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 23 no começo do próprio turno; caso sejam malsucedidas na salvaguarda, as criaturas não conseguirem atacar Totivillus diretamente até o começo do próximo turno delas. O efeito termina imediatamente e não pode ser renovado por 1 minuto se Totivillus atacar fisicamente. Diabos não são imunes a essa aura.

Ações

Ataques Múltiplos. Totivillus faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 30 (4d12 + 4) cortante.

Raio de Fogo do Inferno (Recarga 5–6). Ataque Mágico à Distância +15 para acertar, distância 36 m, um alvo. *Dano:* 65 (10d12) de força mais 33 (6d10) trovejante; uma salvaguarda de Destreza CD 20 diminui o dano trovejante pela metade.

Ações Lendárias

Totivillus pode executar três ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas ao final do turno de outra criatura. No começo do turno dele, Totivillus recupera as ações lendárias gastas.

Ataque com as Garras. Totivillus faz um ataque com as garras.

Marca do Diabo. Totivillus borrifa tinta mágica da ponta dos dedos em um alvo a até 9 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 23 ou recebe uma marca do diabo: uma tatuagem do selo pessoal de Totivillus. Todos os demônios têm vantagem em ataques mágicos contra a criatura com a marca do diabo, e ela tem desvantagem em salvaguardas feitas contra magia e habilidades usadas por demônios. A marca pode ser removida por *remover maldição* se a criatura que a conjure for bem-sucedida em um teste de conjuração CD 23. A marca se revela profana diante de um *detectar o bem e o mal*. Ela frequentemente muda de posição pelo corpo, especialmente quando está escondida (e geralmente nos momentos mais inconvenientes). Como tais marcas às vezes são colocadas em pessoas que fizeram pactos com diabos, PNJs paladinos e clérigos devem assumir que qualquer personagem com uma marca do diabo está aliado às forças do mal.

Conjurar uma Magia (Custa 3 Ações). Totivillus conjura uma magia da lista de magias preparadas, usando um espaço de magia normalmente.

Diabo Autômato

Um diabo autômato é um pesadelo envolto em correntes, feito de rodas dentadas e engrenagens que rangem. Durante a batalha, uiva como um furacão. Eles são diabos das correntes que foram promovidos a um poder maior.

Guardas e Supervisores. Às vezes são conhecidos como castigas, e são feitos para monitorar os outros. Geralmente, tornam-se encarregados dos funcionários de fábricas infernais.

Perfurados por Correntes e Cabos. Essa criatura magra é toda perfurada por farpas, pregos e bobinas de cabos costuradas pela pele. O diabo tem correntes enterradas sob bolhas e escaras. As pálpebras desses horrores infernais — tanto o par da frente quanto o das costas — foram costuradas com cabos, e seis braços que terminam em grandes garras irrompem de seus ombros.

Chicotes de Metal Retorcido. As costas da criatura são largas e musculosas. A cabeça é uma massa escura, que termina em duas mandíbulas grandes. O diabo carrega sempre um enorme chicote retorcido que se revira como uma cobra, e diz-se que o objeto fareja mentiras e traição. O abdômen da criatura se abre como uma segunda boca, repleta de espinhos.

Castigas em Midgard

Um dos canto dos Onze Infernos é conhecido apenas como a Forja. Lá, chaminés negras erguem-se por quase dois quilômetros em uma terra de ar sufocante e colinas vermelhas venenosas. A Máquina, o grande diabo que nunca morre e nunca deixa seus súditos descansarem, governa essa terra. Seus supervisores são os milhares e milhares de diabretes que flagelam e punem os trabalhadores. Os diabretes são submissos às hordas de diabos das correntes que, por sua vez, são os supervisores que se submetem aos diabos autômatos.

Diabo Autômato

Ínfero Grande (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 168 (16d10 + 80)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	19 (+4)

Salvaguardas For +11, Des +7, Con +9, Sab +6, Car +8

Perícias Atletismo +11, Intimidação +8

Resistências a Dano gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Infernal; telepatia 30 m

Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Aura de Medo. Diabos autômatos irradiam medo em uma área com raio de 3 metros. Uma criatura que começa o próprio turno dentro da área afetada deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16 ou fica amedrontada pelo diabo autômato. Criaturas bem-sucedidas na salvaguarda não podem ser afetadas pela aura de medo do mesmo diabo autômato novamente.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do diabo autômato é Carisma (CD 16 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *enfeitiçar pessoa, sugestão, teleporte*

1/Dia cada: *destruição banidora, névoa mortal*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O diabo autômato faz dois ataques corpo a corpo, usando qualquer combinação de ataque de mordida, garras ou chicote. O ataque de mordida só pode ser usado uma vez por turno.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d10 + 7) cortante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d6 + 7) cortante.

Chicote. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d8 + 7) cortante, e o alvo fica agarrado (CD 17 para escapar) e contido. Apenas dois alvos podem ser agarrados pelo demônio autômato ao mesmo tempo, e cada alvo agarrado evita que um chicote possa ser usado para atacar. O mesmo alvo pode ser agarrado apenas por um chicote ao mesmo tempo. Um alvo agarrado sofre 9 (2d8) pontos de dano perfurante no começo do turno dele.

Mandíbula Castigante. Se o alvo já estiver agarrado por um chicote no começo do turno do diabo autômato, ambas as criaturas fazem testes disputados de Força (Atletismo). Se a criatura agarrada vencer, ela sofre 9 (2d8) pontos de dano perfurante e permanece agarrada. Se o diabo vencer, a criatura agarrada é puxada até a mandíbula na barriga do diabo, que é composta por uma massa de engrenagens agitadas, dentes afiados e lâminas giratórias. A criatura sofre 49 (4d20 + 7) pontos de dano cortante e fica agarrada, e o chicote é libertado para atacar de novo no próximo turno do diabo. A criatura sofre mais 49 (4d20 + 7) pontos de dano cortante no começo de cada turno do diabo autômato enquanto permanecer agarrada na mandíbula. Apenas uma criatura pode ficar agarrada na mandíbula castigante ao mesmo tempo. O diabo autômato pode "cuspir" livremente uma criatura ou cadáver durante o turno dele, de modo a liberar a mandíbula para outra vítima.

Diabo Ínfer

Pequenos chifres coroam a cabeça desse diabo com focinho de porco. Ele anda sobre pernas peludas de bode e carrega uma arma de haste flamejante em suas mãos cheias de garras. Exibe um olhar maléfico nos olhos negros.

Barganhas Ruins. Rápido e esperto, um diabo ínfer usa várias formas agradáveis para atrair mortais até suas barganhas terríveis, mas depois revela sua óbvia natureza diabólica. Um ínfer quer que a vítima saiba que está lidando com um diabo. A abordagem relativamente direta permite que a criatura influencie ainda mais aqueles com quem quer barganhar. Afinal de contas, pensa o ínfer, se a vítima não estivesse tão desesperada, não estaria barganhando com um diabo. Se necessário, uma ameaça implícita de sacrifício dá a ele um poder ainda maior de barganha, mas a criatura toma o cuidado de não torturar ou mesmo ferir seu bode expiatório, já que isso invalida qualquer contrato em potencial.

Recitação de Contratos. Há um espetáculo anual em cidades grandes, envolvendo alguns pobres coitados que acreditam que podem enganar um ínfer e escapar de uma barganha. O diabo aparece e recita do começo ao fim o contrato que a vítima assinou, incluindo detalhes constrangedores sobre rivais assassinados, amantes capturados após desprezar a vítima e outras coisas obscuras. Um ínfer faz questão de que todos os envolvidos nos assuntos da vítima estejam presentes para ouvir, e desaparece depois que todos os segredos sombrios da vítima foram revelados.

Tática Difamatória. O oponente cuidadoso de um ínfer frequentemente se descobre vítima da própria arrogância, já que o diabo relembra ou cria histórias infames sobre o inimigo e as revela para o mundo. Um ínfer adora manchar a reputação de criaturas a serviço do bem. Por exemplo, ele pode roubar a espada de um paladino ou paladina e usá-la para assassinar uma pessoa especialmente piedosa, deixando a espada ao lado do corpo. Desse jeito, um ínfer dá fim em um inimigo fortemente resistente às suas manipulações, cria suspeitas para outro inimigo em potencial e ainda macula uma arma — ou pelo menos a reputação dela — que poderia ser usada contra ele.

Diabo Ínfer

Ínfero Médio (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 187 (15d8 + 120)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	20 (+5)	26 (+8)	18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

Salvaguardas For +11, Des +9, Con +12, Int +8, Car +9

Perícias Atletismo +11, Enganação +9, Intuição +9, Percepção +9

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano ígneo, gélido, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal, Primordial; telepatia 36 m

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro deste diabo.

Armas Diabólicas. Qualquer arma empunhada por um diabo ínfer causa 10 (3d6) pontos de dano ígneo além do dano normal das armas (já incluso no ataque do ranseur flamejante).

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do diabo ínfer é Carisma (CD 17 para evitar magia, +9 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *círculo mágico, teleporte, turvar*

3/Dia: *raio ardente* (5 raios)

1/Dia cada: *celeridade, coluna de chamas, dissipar magia, dominar pessoa*

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo ínfer faz três ataques corpo a corpo com o ranseur flamejante ou três ataques corpo a corpo com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d4 + 7) cortante mais seu Carisma é reduzido em 2 (1d4) pontos.

Ranseur Flamejante. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 12 (1d10 + 7) perfurante mais 10 (3d6) ígneo.

Diabo Cristalino

Criados e favorecidos por Mammon, o Arquidiabo da Avareza, diabos cristalinos se disfarçam de tesouros mágicos.

Descalços e Cobertos por Pedras Preciosas. Diabos cristalinos parecem humanoides cobertos por pedras preciosas. Têm um rosto cruel e retorcido, dentes serrilhados e terríveis garras que lembram cacos de vidro. Os pés, porém, são descalços e macios, o que permite que eles andem com uma surpreendente furtividade, sempre em busca de um bom lugar para assumir a forma de um tesouro.

Joias Piscantes. Em forma de tesouro, um diabo cristalino parece uma bela joia reluzente jogada ao chão, brilhando com uma suave luz interior. Eles tentam chamar a atenção de criaturas descuidadas cuja mente possa ser corrompida pela avareza e pela sede de assassinato. Se a identidade deles for descoberta na forma de pedra preciosa, os diabos assumem a forma normal e atacam.

Passados Adiante. Após se infiltrarem em um grupo, eles encorajam a traição e o assassinato de seus membros, e depois influenciam o hospedeiro a passar o tesouro adiante como expiação por seus crimes.

Diabo Cristalino

Ínfero Médio (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 102 (12d8 + 48)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)

Salvaguardas Sab +4, Car +5

Perícias Enganação +8, Intuição +4

Resistências a Dano ácido, gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11

Idiomas Celestial, Comum, Infernal; telepatia 36 m

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ataque Furtivo (1/Turno). O diabo cristalino causa 7 (2d6) pontos de dano extra ao atingir um alvo com um ataque quando tiver vantagem na jogada de ataque. O mesmo acontece quando o alvo estiver a até 1,5 metro de um aliado do diabo cristalino que não esteja incapacitado. Para tal, o diabo cristalino não deve ter desvantagem na jogada de ataque.

Conjuração Inata. Quando na forma de pedra preciosa, o diabo é um conjurador inato. Seu atributo de conjuração é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

2/Dia: *comando*

1/Dia: *sugestão*

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo faz dois ataques com as garras.

Piropo Traidor. O diabo cristalino assume a forma de pedras preciosas no valor de 500 PO. Ele irradia magia nessa forma, mas não pode ser destruído. Fica totalmente consciente, podendo ver e ouvir os arredores. Para voltar à forma usual, ele precisa usar outra ação.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante.

Jato Cristalino (Recarga 5–6). O diabo cristalino expele um jato mágico de estilhaços de cristal em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área sofre 17 (7d4) pontos de dano perfurante, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15.

Variante: Invocação de Diabo

Alguns diabos cristalinos têm uma opção de ação que os permite invocar outros diabos.

Invocar Diabo (1/Dia): O diabo cristalino tem 25 por cento de chance de invocar outro diabo cristalino.

Diabo Áurico

Esse homem alto e de pele cor de bronze tem membros bizarramente longos e é equipado com uma armadura de moedas manchadas e batidas. O corpo resistente é ornamentado com braceletes, anéis e colares que não combinam entre si, cada um mais exótico que o outro. O sorriso fácil que traz no rosto é frio e invejoso.

Servos de Mammon. Os diabos áuricos, raramente vistos fora do Inferno, são servidores de Mammon, Arquidiabo da Avareza. Eles instigam e corrompem com promessas de riqueza, poder e fama, transformando a ganância mortal em maldição certa.

Impressão de Sabedoria. Quando estão em busca de mortais de alto nível, diabos áuricos preferem assumir uma aparência despretensiosa, moldando o corpo e os adornos chiques de modo a imitar conselheiros sábios, mercadores astutos ou confidentes dissimulados.

Amantes do Ouro e das Joias. Mesmo em sua forma mais modesta, diabos áuricos sempre usam uma joia de ouro, uma abotoadura de pedras preciosas ou um ornamento.

DIABO ÁURICO

Ínfero Médio (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 16 (cota de moedas)

Pontos de Vida 112 (15d8 + 45)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	17 (+3)

Salvaguardas For +6, Con +6, Sab +7, Car +6

Perícias Enganação +9, História +5, Intuição +10, Persuasão +9, Prestidigitação +8

Resistências a Dano gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal; telepatia 36 m

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Generosidade de Mentiroso. Um diabo áurico tem influência sobre uma criatura que aceitar um presente dele , enquanto ela mantiver o presente em questão. Tal criatura sofre uma penalidade de −2 em salvaguardas contra as habilidades do diabo áurico e mais uma penalidade de −10 contra tentativas de vidência feitas contra o diabo áurico. Uma magia de *remover maldição* encerra esse efeito.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do diabo áurico são mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do diabo áurico é Sabedoria (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *detectar pensamentos, imagem maior, sugestão*

3/Dia cada: *dominar pessoa, polimorfia, raio ardente* (4 raios), *vidência*

1/Dia: *teleporte* (apenas para ele mesmo e mais 23 kg de objetos)

Desprezo por Metais de Base. Os ataques de um diabo áurico ignoram quaisquer proteções providas por armaduras não mágicas feitas de bronze, ferro, aço ou metais similares. A proteção oferecida por metais preciosos como adamantina, mitral e ouro se aplica, assim como bônus fornecidos por objetos não metálicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O diabo áurico faz dois ataques com o mangual pesado.

Mangual Pesado (Flagelo da Avareza). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d10 + 5) contundente.

Riquezas Traidoras (Recarga 5–6).Como uma ação bônus, um diabo áurico pode fazer com que anéis, colares e outras joias temporariamente ataquem quem os usa. O diabo só pode afetar joias visíveis em até duas criaturas a até 18 metros, transformando os objetos em farpas e espetos cruéis. Cada alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 para diminuir pela metade o dano causado por esse efeito. Se for malsucedida na salvaguarda, a vítima sofre 13 (3d8) pontos de dano perfurante, além de um efeito adicional baseado na localização do item.

Local	Efeito
Braços	Dano corpo a corpo reduzido pela metade até um descanso curto
Mãos	Derruba o item que está segurando
Olhos	Fica permanentemente cego
Cabeça	Desvantagem em testes de Int até um descanso longo
Pés	Deslocamento reduzido pela metade por 24 horas
Pescoço	Atordoado, incapaz de respirar por 1 rodada
Outro	Sem efeito adicional

Um item é considerado uma joia se for feito de material precioso (como prata, ouro, marfim ou adamantina), se for enfeitado por pedras preciosas ou ambos, e também se tiver um valor de pelo menos 100 PO.

Flagelo da Avareza. Como ação bônus, um diabo áurico usando joias com um valor de no mínimo 1.000 PO pode transformá-las em um *mangual pesado +2*. Uma criatura atingida por esse mangual de joias sofre desvantagem em todas as salvaguardas de Sabedoria até seu próximo descanso curto, além do dano normal da arma. O mangual volta à forma de seus componentes 1 minuto após ser solto pelo diabo ou quando o diabo áurico morrer.

Avareza Voraz. Como uma ação, um diabo áurico pode consumir joias não mágicas ou moedas no valor de até 1.000 PO. Para cada 200 PO consumidas, ele recupera 5 pontos de vida. Um diabo áurico pode utilizar essa habilidade contra os itens que um inimigo agarrado usa. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 13 para evitar que um item seja consumido.

Diabo do Nanquim

Esse pequeno diabo usa um barrete vermelho. Seu sorriso cruel exibe dentes escuros, e a criatura torce as mãos de forma apreensiva, escondendo as garras afiadas como agulhas.

Diabos do nanquim têm bocas enrugadas e dedos longos e finos. As unhas parecem pontas de pena de escrever. Suas cabeças são geralmente carecas ou raspadas um corte de cabelo circular, e eles têm dois pequenos chifres, não maiores do que nozes. A pele deles tende ao castanho, azul escuro e negro, embora os mais velhos sejam brancos como pergaminhos. Frequentemente, eles usam túnicas e carregam estojos com rolos de papel, e muitos consideram o Barão Totivillus o maior dos arquidiabos.

Covardes Lá no Fundo. Diabos do nanquim são tagarelas e covardes. Eles preferem conversar, reclamar e implorar do que qualquer forma de combate. Quando são forçados a lutar, preferem se esconder atrás de outros diabos. Forçam diabos menores, como lêmures, a lutar por eles enquanto usam *teleporte*, *invisibilidade* e a habilidade de perturbar a concentração de conjuradores para irritar a oposição.

Presentes Falsos. Eles geralmente dão presentes falsos a estranhos, como cartas de crédito, gráficos ou papéis acadêmicos inscritos com um *glifo de proteção* para começar o combate.

Bibliófilos e Traças de Biblioteca. Diabos do nanquim vivem em bibliotecas e escritórios nos infernos e planos relacionados. Sua velocidade e visão aguçadas fazem com que eles sejam ótimos contadores, escribas, tradutores e tomadores de nota. Não são confiáveis, porém, e deleitam-se em alterar documentos à vontade ou a serviço de seus mestres.

DIABO DO NANQUIM

Ínferno Pequeno (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 54 (12d6 + 12)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	20 (+5)	8 (−1)	18 (+4)

Salvaguardas Des +6

Perícias Arcanismo +9, Enganação +8, Furtividade +8, História +9

Resistências a Dano gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 9

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Infernal; telepatia 36 m

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Tiradores de Concentração. As línguas astutas e aguçadas e as garras ainda mais afiadas fazem dos diabos do nanquim uma distração maior do que a destreza deles em combate poderia indicar. Como ação bônus, um diabo do nanquim pode forçar uma única criatura a até 9 metros dele a precisar ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13, ou então perde a concentração até o início do próximo turno dela.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do diabo do nanquim é Carisma (CD 14 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, escrita ilusória, invisibilidade, teleporte* (apenas para ele mesmo e mais 23 kg de objetos)

1/Dia cada: *aliado extra-planar* (1d4 + 1 lêmures 75%, ou 1 diabo do nanquim 25%), *glifo de proteção*

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (3d6 + 4) cortante.

Pergaminho Corrompido. Um diabo do nanquim pode corromper a magia em qualquer pergaminho apenas tocando-o. Um pergaminho corrompido exige uma salvaguarda de Inteligência CD 13 para ser utilizado com sucesso. Se a criatura for malsucedida na salvaguarda, a magia do pergaminho a afeta caso a magia seja ofensiva, ou afeta o diabo do nanquim mais próximo, caso seja uma magia benéfica.

Marca do Diabo. Diabos do nanquim podem espirrar tinta da ponta dos dedos em um único alvo a até 4,5 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 13, ou então a criatura afetada recebe uma marca do diabo — uma tatuagem preta, vermelha ou roxa na forma do selo pessoal de um arquiduque (geralmente o de Mammon ou Totivillus, mas às vezes de Arbeyach, Asmodeus, Beelzebu, Dispater ou outros). Todos os demônios têm vantagem em ataques mágicos contra a criatura com a marca do diabo, e ela tem desvantagem em salvaguardas feitas contra magias e habilidades usadas por diabos. A marca pode ser removida apenas por uma magia de *remover maldição* ou outro efeito mágico. Além disso, a marca é detectada como levemente do mal, e geralmente muda de posição pelo corpo. Paladinos, caçadores de bruxas e alguns clérigos podem considerar a marca uma prova de que a criatura fez um pacto com um diabo.

Diabo Coralque (Diabo Ceifador)

Esse brutamontes ínfero lembra um escorpião digno de pesadelos, com três caudas aferroadas e quatro membros. Ele empunha uma enorme foice.

Desenhado por Arbeyach. Esses escorpiões ínferos vêm da imaginação sombria do próprio arquidiabo Arbeyach, que os criou a partir das formas atormentadas dos lêmures e diabos rebaixados. O Lorde das Fúrias moldou os coralques não apenas para que fossem aniquiladores em batalha, mas também para que reunissem as almas dos mortos, contornando os métodos típicos de coleta para acelerar a alimentação de sua máquina de guerra.

Veneno Transformador. O veneno de qualquer um dos três ferrões do coralque liquefaz as entranhas do alvo em uma transformação agoniante. A criatura ferroada incha enquanto órgãos, músculos e ossos rapidamente se quebram e se reorganizam. Quando o receptáculo de pele se rompe, libera um jato de gosma gelatinosa e revela um lêmure, a forma mais inferior de diabo. O novo lêmure fica submetido aos desejos dos diabos mais poderosos; o destino do ser, desse momento em diante, é o mesmo que o de qualquer outro lêmure. Eventualmente, ele será remodelado na forma de um diabo superior e virará outro guerreiro a serviço dos arquidiabos e de Arbeyach. Surpreendentemente, o veneno do coralque pode causar tal transformação até mesmo em demônios, convertendo-os à forma inferior de diabo.

Montarias Infernais. Um coralque é grande e forte o suficiente para que diabos Médios o usem como montaria. Não gostam de ser usados dessa maneira, mas, como são diabos, obedecem às ordens que recebem de superiores, ou sofrem as consequências. Arbeyach comanda um espécime especialmente grande de coralque, conhecido como Grande Aniquilador por suas tropas diabólicas. O Príncipe das Fúrias já foi visto montando-o em batalha.

CORALQUE (DIABO CEIFADOR)

Ínfero Grande (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 136 (16d10 + 48)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Salvaguardas Con +7, Sab +4, Car +5
Resistências a Dano gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata
Imunidades a Dano ígneo, venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas Infernal; telepatia 36 m
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Resoluto. O coralque não pode ser amedrontado enquanto estiver vendo uma criatura aliada a até 9 metros.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O coralque pode fazer três ataques com o ferrão e dois ataques com a foice. Ele também pode fazer um ataque de mordida se tiver um alvo agarrado.

Foice. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d12 + 3) cortante ou, em vez disso, um alvo Médio ou menor pode ficar agarrado pelos pequenos braços vestigiais do coralque (sem dano, CD 13 para escapar).

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo agarrado. *Dano:* 19 (3d10 + 3) perfurante.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) perfurante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica envenenado. Enquanto estiver envenenado, o alvo sofre 10 (3d6) pontos de dano venenoso no início de cada turno dele devido à liquefação de suas entranhas. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda, fica imune ao veneno do coralque por 24 horas. Caso uma criatura morra enquanto estiver envenenada por um coralque, o corpo dela explode, expelindo um líquido imundo e um diabo lêmure recém-formado. O lêmure segue os comandos de qualquer diabo de ordem maior que esteja por perto. O veneno pode ser neutralizado por *restauração menor, proteção contra veneno* ou outro efeito mágico. Se o lêmure for morto, a criatura original pode ser trazida de volta à vida por *ressurreição* ou outro efeito mágico.

Diabo Lunar

Uma figura enorme flutua no vento, um terror alado pintado de bruma e luar.

Corruptores da Lua. Sempre um tanto distantes das tramas dos Duques do Inferno por causa da dependência que têm do luar, diabos lunares podem ser encontrados desafiando ordens druídicas ou liderando bandos de lobisomens. Pertencem a uma raça preguiçosa de diabos, e preferem relaxar sob o luar em vez de realizar atividades mais vigorosas. A única exceção é quando eles têm a oportunidade de corromper druidas e adoradores da lua, incitando-os contra os seguidores das divindades do sol.

Vaidosos e Presunçosos. Diabos lunares são tão vaidosos quanto preguiçosos, e as histórias que os feéricos contam sobre eles envolvem apelos à vaidade dos seres como forma de detê-los. Diabos lunares frequentemente se aliam a feéricos obscuros.

Voando na Escuridão. Em combate, diabos lunares às vezes conjuram *voo* sobre aliados para levá-los com eles, ficando em áreas banhadas pelo luar sempre que podem. Porém, diabos lunares também têm excelente visão na escuridão total, e não hesitam em usá-la contra adversários. À distância, eles usam projéteis de luar e o passo da luz para frustrar inimigos. Em combates corpo a corpo, usam a *muralha de gelo* para separar adversários, melhor estratégia para combater apenas metade deles por vez.

KRYAN SYME

DIABO LUNAR

Ínfero Grande (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 94 (9d10 + 45)

Deslocamento 12 m, voo 18 m (pairar), passo da luz 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	21 (+5)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Salvaguardas For +8, Des +8, Con +8, Sab +5

Perícias Percepção +5

Resistências a Dano gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15

Idiomas Celestial, Dracônico, Élfico, Infernal, Silvestre; telepatia 36 m

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro deste diabo.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do diabo lunar é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *âncora planar, imagem maior, voo*

3/Dia: *invisibilidade maior*

1/Dia: *muralha de gelo*

DIABOS LUNARES E OS FEÉRICOS

Em Midgard, diabos lunares servem ao Rei Enluarado nos Reino dos Feéricos das Sombras, sendo aliados próximos dos seguidores de Hécate. Eles têm alguns acordos com os feéricos das sombras, e muitas vezes trabalham junto com eles.

Incorporeidade da Luz. O diabo é semi-incorpóreo quando está sob o luar, e é imune a todos os ataques não mágicos sob essas condições. Mesmo quando atingido por armas mágicas, sofre apenas metade do dano de uma fonte corpórea, exceto no caso de dano energético. Água benta pode afetar o diabo assim como faz com mortos-vivos incorpóreos.

Passo da Luz. Uma vez por rodada, o diabo lunar se teleporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando, de um raio de luar a outro a até 24 metros. Essa realocação usa metade do deslocamento dele.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Variante: Invocação de Diabo

Invocar Diabo (1/Dia). O diabo pode tentar fazer uma invocação mágica. Ele tem 40 por cento de chance de invocar 2 diabos das correntes ou 1 outro diabo lunar.

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo faz três ataques: um ataque de mordida, um com as garras e um com a cauda. Alternativamente, pode usar o projétil de luar duas vezes.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d12 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8 + 5) contundente.

Projétil de Luar. Ataque Mágico à Distância +7 para acertar, alcance 45 m, um alvo. *Dano:* 19 (3d12) gélido. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica cego por 4 rodadas.

Diabo Orobás

Essa criatura é alta e poderosa, e lembraria um homem forte com músculos bem desenhados — se não fossem a cabeça equina, as narinas soltando fumaça e os cascos.

Os orobás prosperam no Inferno, vendendo o conhecimento que possuem àqueles que têm dinheiro (ou outra forma de pagamento). A frase "cavalo é como gente: engana que é uma barbaridade" tem tudo a ver com esses diabos corruptores.

Sábios, Apesar da Cabeça de Cavalo. Quando chamados ao mundo mortal, eles às vezes assumem a forma de um cavalo de guerra. Mas diabos orobás preferem assumir a forma horripilante de um homem com cabeça equina. Suas narinas exalam uma fumaça sulfúrica, e os dedos têm garras serrilhadas. A aparência de fera oculta seu verdadeiro ponto forte: os orobás possuem um conhecimento excepcional do passado, assim como das coisas ainda por vir.

Mestres da Enganação. Quando alguém barganha com um orobás, deve falar a verdade — ou ter uma língua excepcionalmente ágil e um sorriso encantador. Praticantes das artes obscuras conhecem esses diabos como Lordes da Deturpação por sua habilidade em praticar a enganação. Eles valorizam magias de distorção da realidade acima de tudo, e quem oferece propinas desse tipo pode conseguir concessões na hora de selar um pacto.

Cercados de Inferiores. Diabos orobás se cercam de diabos inferiores, tanto como servos quanto como defensores. A mente analítica deles transmite aos aliados, de forma telepática, as forças e fraquezas dos adversários. Com velocidade surpreendente, os enganadores podem avaliar um campo de batalha, pesar as consequências e redirecionar suas forças. Inimigos dos orobás quase nunca os pegam desprevenidos. Os seres têm visões frequentes e claras sobre o futuro imediato.

Diabo Orobás

Ínfero Grande (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 261 (14d10 + 126)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	14 (+2)	28 (+9)	23 (+6)	26 (+8)	21 (+5)

Salvaguardas For +13, Des +7, Con +14, Sab +13

Perícias Enganação +10, História +11, Intuição +13, Percepção +13, Persuasão +10

Resistências a Dano ácido, gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão verdadeira 27 m, Percepção passiva 23

Idiomas Celestial, Darakhul, Dialeto do Vazio, Dracônico, Gigante, Infernal, Subcomum; telepatia 30 m

Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Detectar o Bem e o Mal. Os orobás sentem aberrações, celestiais, elementais, feéricos, ínferos, mortos-vivos e lugares e objetos sagrados ou profanos a até 9 metros como se estivessem sob efeito de uma magia de *detectar o bem e o mal*.

Prever (3/Dia). Os orobás podem prever ações e alterar suas chances de acordo. Três vezes por dia, um orobás pode escolher ter vantagem em qualquer ataque ou teste de perícia.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do orobás são mágicos.

Conselho de Sábio. Os orobás às vezes modificam os resultados de uma adivinhação. Amenizam a resposta, deixam informações cruciais de fora dela, manipulam uma resposta meio confusa ou mentem totalmente. Um orobás sempre tem vantagem em testes de Enganação e Persuasão quando for revelar o resultado de uma adivinhação.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do orobás é Carisma (CD 18 para evitar magia, +10 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *augúrio, proteção contra o bem e o mal, teleporte* (apenas para ele mesmo e mais 23 kg de objetos)

5/Dia cada: *bola de fogo, raio ardente, rogar maldição*

3/Dia cada: *campo antimagia, contato extraplanar, corrente de relâmpagos, muralha de fogo, porta dimensional*

1/Dia cada: *encontrar o caminho, mau olhado, sexto sentido*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O orobás faz quatro ataques: um ataque de mordida, um com as garras, um com o mangual e um ataque de pisão.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d6 + 8) perfurante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou fica envenenado. Enquanto estiver envenenado, o alvo não pode recuperar pontos de vida e sofre 14 (4d6) pontos de dano venenoso no começo de cada turno dele. O alvo envenenado deve repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d6 + 8) cortante.

Mangual. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 17 (2d8 + 8) contundente mais 18 (4d8) ácido.

Pisão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d6 + 8) contundente.

DIABOS OROBÁS EM MIDGARD

Eles já foram conselheiros benevolentes da serpente Ouroboros no passado, mas esses diabos enganaram "o dragão que morde a própria cauda" e a fizeram renunciar à própria natureza, quase destruindo o mundo mortal no processo. Ouroboros expulsou esses enganadores quando soube da traição, submetendo-os a um exílio infernal.

Diabo do Sal

"Eles comandavam a caravana sem piedade nem gentileza. Se você caísse ou tropeçasse, eles lhe batiam, fazendo sua língua ficar seca igual areia, e seu corpo doer pra caramba. Depois riam, falando pra você levantar. E quando a gente chegou... Deuses, eles fizeram a gente pegar as ferramentas das mãos mortas e murchas dos últimos escravizados, e a gente começou a cavar". Ele bebeu um gole de água do cantil como se estivesse com sede só de lembrar.

Cristais Cintilantes. Diabos do sal têm dentes afiados e cristalinos, pele cintilante cravejada de pequenos cristais de sal e longas garras que abrem rasgos ardentes na pele. Eles também podem lutar com lâminas incrustadas de sal que aparentemente forjam do nada em um estalar de dedos.

Servos de Mammon. Diabos do sal alegam ser servidores de Mammon, e frequentemente aliam-se aos gnolls e escravistas com os quais vasculham oásis, usando-os como locais de emboscada ou apenas envenenando a água.

Escravizadores e Corruptores. Diabos do sal criam mercados de escravizados e minas de sal, onde prosperam com a miséria daqueles forçados a trabalhar. Detestam ter que invocar iguais durante o combate, porque odeiam estar em dívida com outros diabos. Preferem forjar alianças com mortais quando precisam de parceiros para empreitadas. São menos mão-fechada e avarentos do que poderia se esperar de servos de Mammon, preferindo encorajar a corrupção nos outros.

Diabo do Sal

Ínfero Médio (diabo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 93 (11d8 + 44)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Salvaguardas Des +4, Con +7, Car +5
Perícias Furtividade +4, Percepção +5
Resistências a Dano ácido, gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata
Imunidades a Dano ígneo, venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15
Idiomas Celestial, Comum, Gnoll, Infernal; telepatia 36 m
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do diabo é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *escuridão*

1/Dia cada: *moléstia, teleporte*

Ações

Ataques Múltiplos. O diabo faz dois ataques com a cimitarra.

Cimitarra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) cortante. Se o alvo não for nem um morto-vivo e nem um constructo, também sofre 5 (1d10) pontos de dano necrótico, ou metade desse dano se for bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15. Plantas, gosmas e criaturas com as características Anfíbio, Respirar na Água ou Forma de Água têm desvantagem nessa salvaguarda. Uma criatura que falhar na salvaguarda por 5 pontos ou mais também ganhará um nível de exaustão.

Variante: Invocação de Diabo

Alguns diabos do sal têm uma opção de ação que os permite invocar outros diabos.

Invocar Diabo (1/Dia). O diabo de sal tem 40 por cento de chance de invocar outro diabo de sal.

Dinossauro Espinossauro

Um espinossauro é um predador que vive em terra firme e em rios, capaz de carregar pelotões de reptantes por longas distâncias em incursões. Conhecidos também como reis do rio ou dragões do rio, são idolatrados por batraquianos e outros humanoides primitivos.

Amigo dos Reptantes. O espinossauro é um sáurio criado para ter um tamanho adequado e para ser leal aos reptantes. Os reptantes os valorizam como montarias de guerra, e os abastecem generosamente com comida e cuidados.

Tamanho Imenso e Cores. Esse sáurio enorme tem uma mandíbula repleta de dentes, garras poderosas e espigões coloridos brotando ao longo da coluna. Um espinossauro gigante adulto tem 22 metros de comprimento e pesa pelo menos 16 toneladas. Um espinossauro jovem tem 6 metros de comprimento e pesa quase 3 toneladas.

Predador Ágil. Um espinossauro é rápido tanto na terra quanto na água.

ESPINOSSAURO

Fera Colossal, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 231 (14d20 + 84)
Deslocamento 18 m, natação 12 m

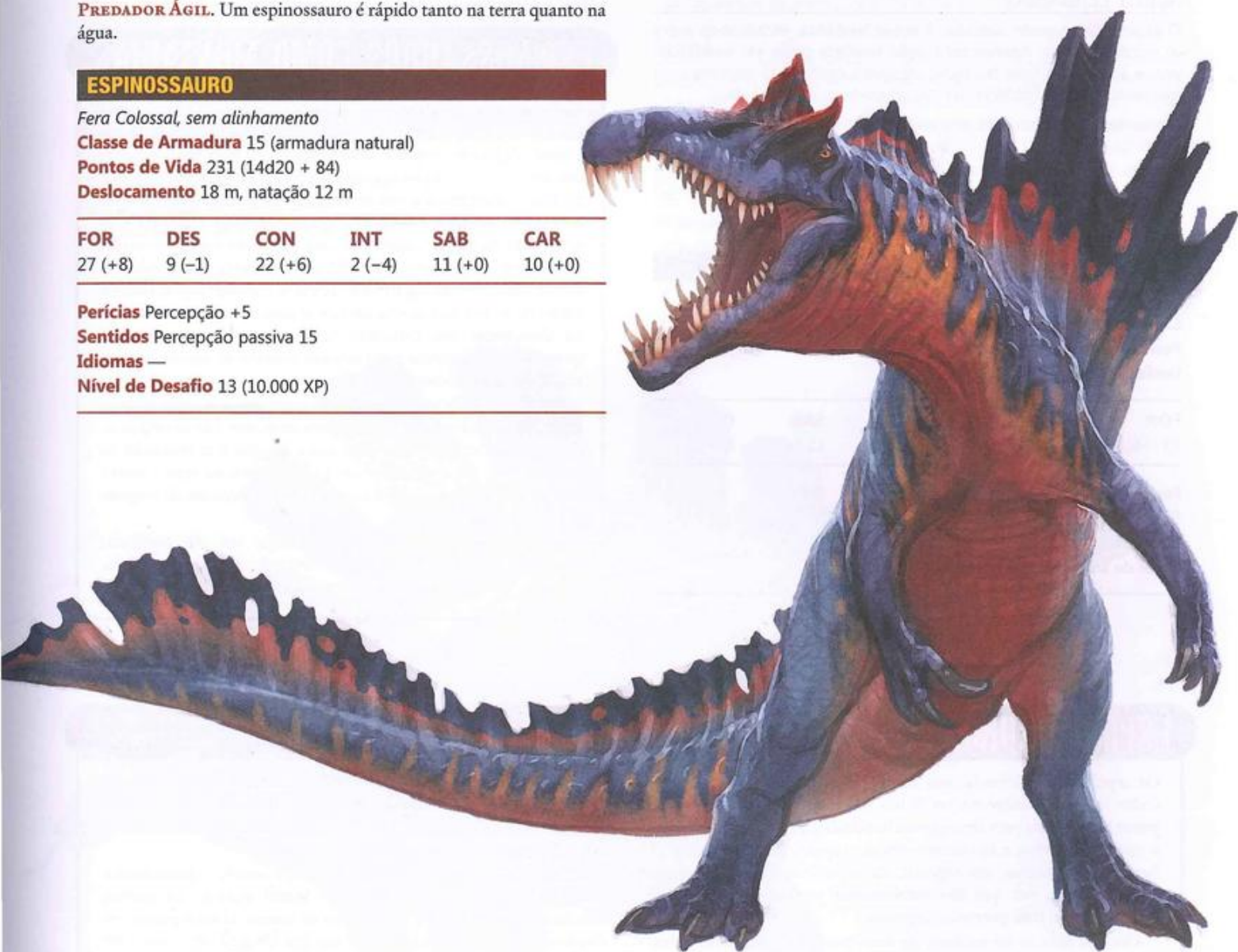
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	9 (−1)	22 (+6)	2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Percepção +5
Sentidos Percepção passiva 15
Idiomas —
Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Adestrado. O espinossauro nunca ataca por vontade própria um humanoide reptiliano; quando forçado ou magicamente obrigado a fazê-lo, tem desvantagem nas jogadas de ataque. Até doze criaturas Médias ou quatro criaturas Grandes podem montar em um espinossauro. Essa característica desaparece se o espinossauro passar um mês longe de qualquer humanoide reptiliano.

Monstro de Cerco. O espinossauro causa dano em dobro a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O espinossauro faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 34 (4d12 + 8) perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, fica agarrado (CD 18 para escapar). Quando o espinossauro se move, a criatura agarrada se move com ele. Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e o espinossauro não pode morder outro alvo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 22 (4d6 + 8) cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d8 + 8) contundente.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do espinossauro que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 ou fica amedrontada pelo espinossauro por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda ou se o efeito terminar sozinho, ela ficará imune à presença aterradora do espinossauro pelas próximas 24 horas.

AÇÕES LENDÁRIAS

O espinossauro pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O espinossauro recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Mover-se. O espinossauro se move por no máximo metade de seu deslocamento.

Rugido. O espinossauro usa a Presença Aterradora.

Ataque com a Cauda (Custa 2 Ações). O espinossauro faz um ataque com a cauda.

ESPINOSSAURO JOVEM

Fera Enorme, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (10d12 + 40)

Deslocamento 15 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	11 (+0)	19 (+4)	2 (−4)	11 (+0)	8 (−1)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Adestrado. O espinossauro nunca ataca por vontade própria um humanoide reptiliano; quando forçado ou magicamente obrigado a fazê-lo, tem desvantagem nas jogadas de ataque. Até três criaturas Médias ou uma criatura Grande podem montar em um espinossauro. Essa característica desaparece se o espinossauro passar um mês longe de qualquer humanoide reptiliano.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O espinossauro faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 25 (3d12 + 6) perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, ele fica agarrado (CD 16 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e o espinossauro não pode morder outro alvo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d6 + 6) cortante.

ESPINOSSAUROS COMO MONTARIAS

Espinossauros acasalam todos os anos no inverno. O macho traz alimentos e ajuda a construir o enorme ninho de junco, gravetos e lama. Depois vai embora, deixando a fêmea para botar e cuidar dos ovos. Ovos de espinossauro são tipicamente encontrados em ninhos às margens dos rios ou no meio de pântanos. Os ovos às vezes são roubados e vendidos, geralmente para reptantes e às vezes para humanos audaciosos com dom para treinar animais. Esses ovos valem até 2.000 PO cada; filhotes vivos valem o dobro disso. Personagens que desejam montar espinossauros gigantes, no entanto, devem atentar-se para o fato de que comprar ou domesticar um carnívoro desse tamanho exige grandes quantidades de comida e um estoque enorme de paciência. Eles não aceitam a domesticação facilmente.

Antes que possa ser montado em combate, um espinossauro deve treinar carregando o peso de seu treinador e de passageiros. Os seres raramente aprendem mais do que um punhado de truques, mas ficam extremamente confortáveis na água e sabem que alguns dos passageiros podem não ser capazes de respirar debaixo d'água.

Um espinossauro adulto pode carregar até seis toneladas de carga. Para montar um espinossauro é necessário uma sela exótica, uma plataforma de montaria, ou um howdah.

ESPINOSSAUROS NAS TERRAS DO SUL

Os reptantes de Veles-Sa, nas Terras do Sul, usam espinossauros como meio de transporte; os bichos são grandes o suficiente para puxar barcaças ou para carregar um bando de piratas de um lado para o outro pelos rios, e são razoavelmente rápidos em terra também. Batedores reptantes, em especial, são apreciadores desses répteis enormes, uma vez que são combatentes poderosos, capazes de carregar dezenas de guerreiros reptantes.

Além da função de animais de transporte treinados em Veles-Sa, alguns espinossauros vivem dentro ou ao redor dos maiores sistemas hídricos das Terras do Sul — incluindo o Rio Núria. Também são conhecidos como "dragões do rio", ou às vezes como "caminhantes dos rios", sendo frequentemente associados aos cultos a Baal-Hotep e Set. São mantidos como animais sagrados em vários templos ribeirinhos, onde são alimentados regularmente e, segundo relatos, podem crescer até alcançar tamanho e forças fenomenais.

Por fim, ao longo da Costa das Especiarias, espinossauros carregam cargas de alto valor pelo litoral quando há muitos bandidos ou quando uma companhia de mercenários reptantes se disponibiliza para guardar os materiais, que vão na direção norte até Mhalmet, Núria ou Ishadia. Essas feras da Costa das Especiarias frequentemente são criadas para ter cores exóticas: linhagens de seres de pele verde com laranja, azul com dourado e até mesmo vermelha com preta são vistas nos portos da Costa das Especiarias.

Dinossauro Mbielu

Esse pesado sáurio quadrúpede tem placas largas e retangulares de osso coberto por muco esverdeado projetando-se das costas e da cauda grossa em forma de clava.

Grandes Placas. Esse reptiliano herbívoro é descrito como "aquele animal com placas nascendo das costas". O mbielu é um dinossauro parente do estegossauro, com placas dorsais quadradas que suportam colônias simbióticas de algas verdes e tóxicas. As placas em si são grandes como escudos.

Herbívoros Aquáticos. Um mbielu passa a maior parte da vida debaixo d'água, alimentando-se de plantas aquáticas e evitando o brilho cegante do sol escaldante. Porém, frequentemente vai à terra para tomar algumas horas de banho de sol antes de imergir novamente.

Alquimia Tóxica. As algas das placas dorsais sofrem reações alquímicas devido à transição contínua entre água e ar, especialmente durante as migrações do mbielu até novas tocas aquáticas. As algas produzem um veneno alucinógeno de contato, que confunde a mente da maioria das criaturas. Os mbielus são imunes à toxina.

MBIELU

Fera Enorme, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 95 (10d12 + 30)
Deslocamento 9 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

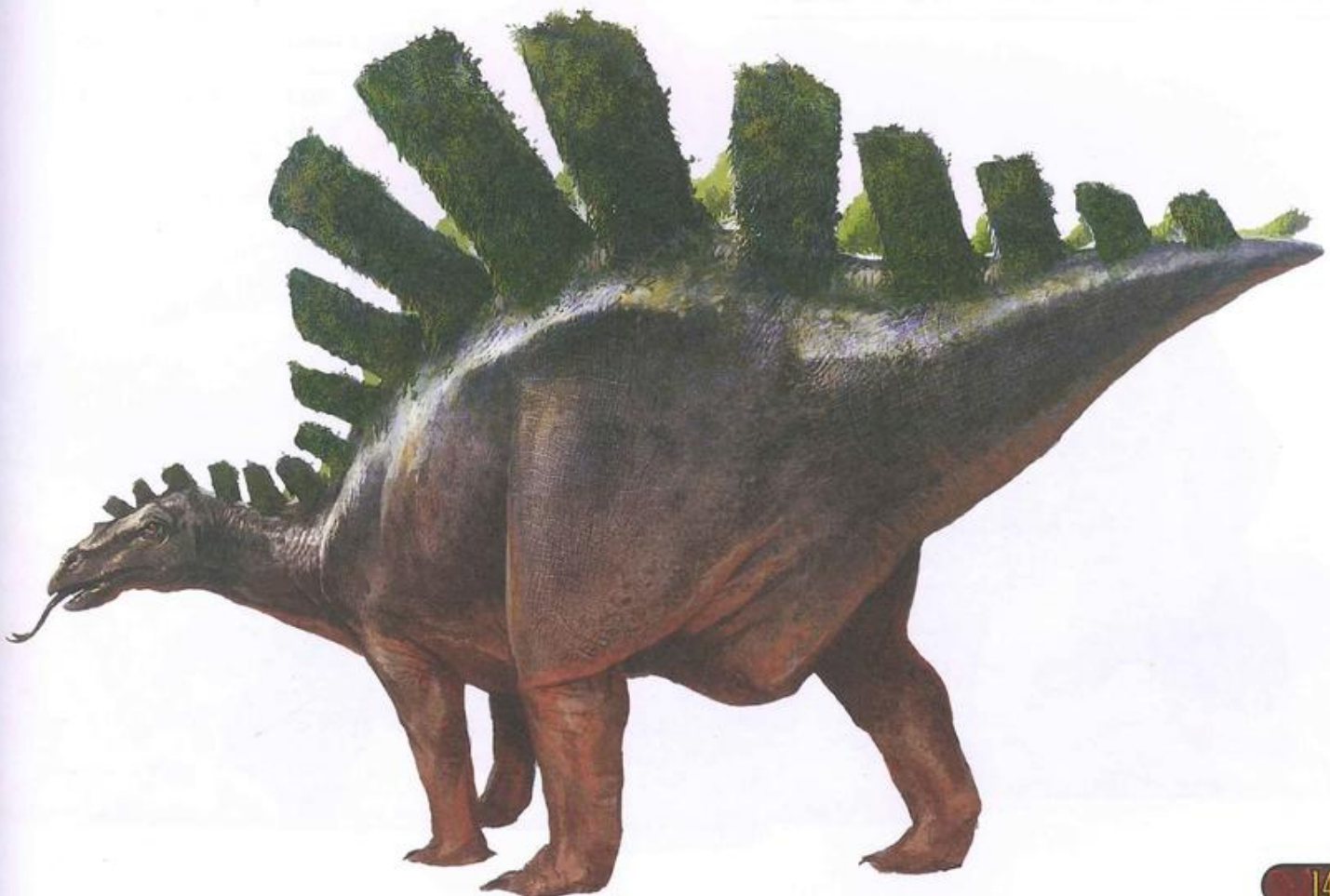
Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas —
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Pele Tóxica. Uma criatura que tocar o mbielu ou que acertá-lo com um ataque corpo a corpo se expõe à pele venenosa do dinossauro. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica envenenada por 1 minuto. Enquanto estiver envenenada, a criatura também tem desvantagem em salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Ações

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 20 (3d10 + 4) contundente. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 14 ou fica caído.

Reações

Rolamento. Se o mbielu for agarrado por uma criatura Grande, ele rola por cima dela e a esmaga. O mbielu imediatamente escapa do agarramento, e a criatura que o estava agarrando sofre 20 (3d10 +4) pontos de dano contundente.

Dinossauro Ngobou

Essa criatura mal-humorada de seis chifres lembra um tricerátops do tamanho de um touro, com pares de chifres acima do focinho e dos olhos, assim como enormes presas projetando-se de cada lado da sua boca.

Ódio de Elefantes. Ngobous são dinossauros do tamanho de touros, que frequentemente competem com elefantes por território. Ngobous são irritáveis e desconfiados por natureza, dispostos a perseguir qualquer criatura que passe tempo demais no território deles. Também ficam agressivos quando veem ou sentem o cheiro de elefantes. Até mesmo os rastros antigos de elefante são suficientes para despertar a fúria de um ngobou.

Pobres Animais de Guerra. Tribos das pradarias às vezes tentam treinar ngobous como animais de carga, mas a maior parte delas desiste dos animais mal-humorados; o comportamento dos seres é muito instável, especialmente se elefantes estão ou estiveram recentemente pela área.

Pisadores de Plantações. Bandos de ngobous podem esmagar plantações inteiras em minutos — e seus chifres também podem rasgar um rebanho de cabras ou bovinos em um instante.

Ngobou

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 85 (10d10 + 30)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (−1)	16 (+3)	2 (−4)	9 (−1)	6 (−2)

Perícias Percepção +5

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas —

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

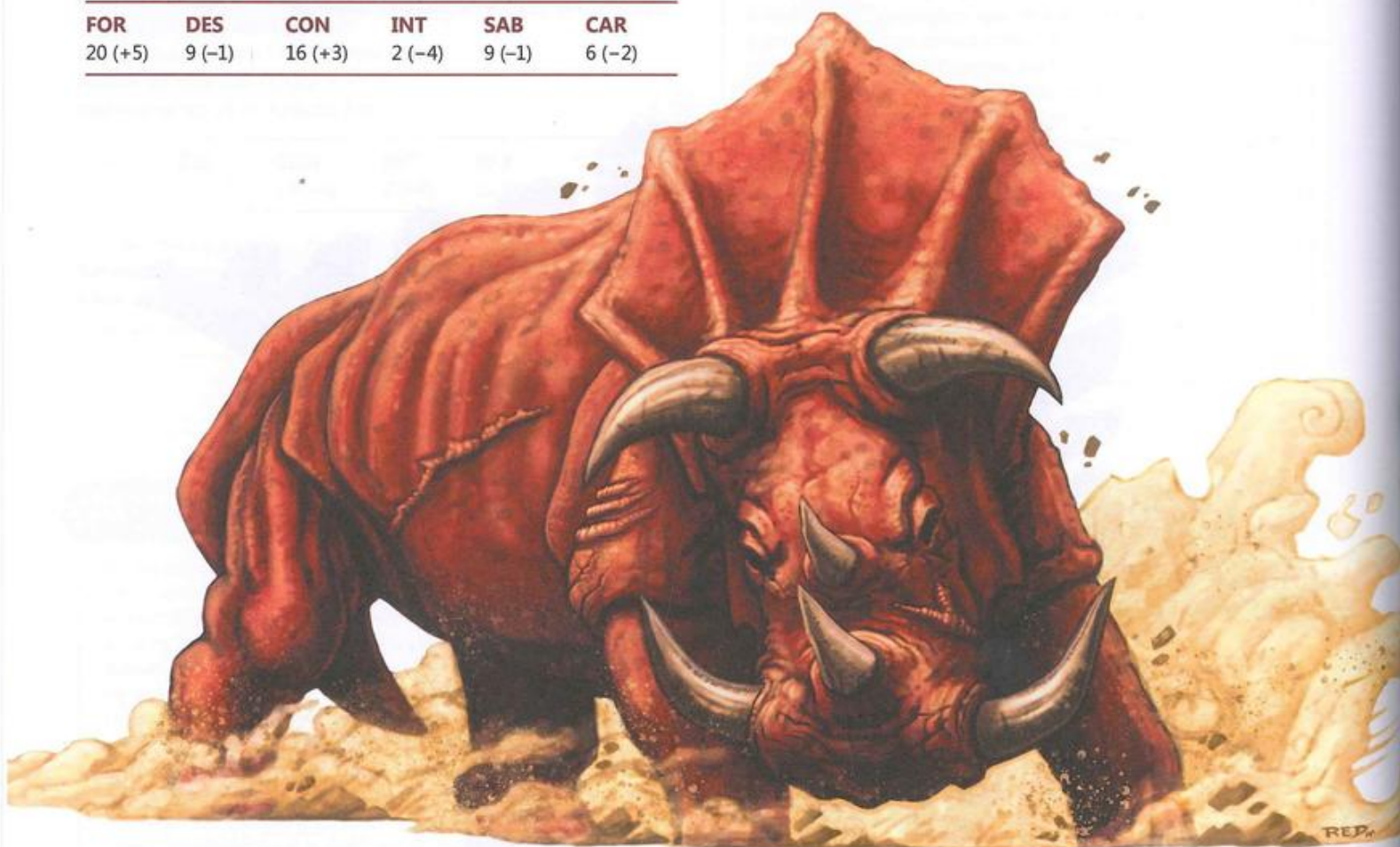
Atropelar em Investida. Se o ngobou se mover pelo menos 6 metros em linha reta na direção de uma criatura e depois atacá-la usando os chifres no mesmo turno, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 13 ou fica caído. Se o alvo estiver caído, o ngobou pode fazer um ataque de pisão contra ele como uma ação bônus.

Perdição dos Elefentes. O ngobou tem vantagem em ataques contra elefantes. Ele pode detectar pelo cheiro se um elefante esteve a até 55 metros de uma localidade dentro das últimas 48 horas.

Cornos. Uma criatura que agarrar um ngobou sofre 9 (2d8) pontos de dano perfurante.

Ações

Chifres. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 38 (6d10 + 5) perfurante.

Pisão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo caído. *Dano:* 18 (3d8 + 5) contundente.

Dipsa

Exceto por um par de minúsculas presas, o corpo inteiro desse verme de cor amarelo esverdeado parece um emaranhado grudento de tubos cobertos por gosma e poças de muco.

Gosma Anestésica. Muitos clãs da selva creem que a dipsa é uma cobra sem olhos, mas na verdade ela é uma gosma tubular com uma mordida venenosa letal. O veneno da dipsa tem uma característica anestésica, permitindo que a gosma se grude às criaturas e lentamente as transforme em gelatina de dentro para fora, tudo isso sem ser percebida até que a vítima caia morta. Depois que a propriedade amortecedora do veneno passa, porém, as vítimas relatam uma sensação agonizante de estarem queimando por dentro.

Presas Minúsculas. O movimento ondulante de uma dipsa lembra o de uma cobra, assim como sua forma serpenteante. Mas, analisando de perto, é possível ver que ela não tem ossos e nem órgãos internos, apenas presas minúsculas com a mesma cor e feitas da mesma substância que o resto do corpo. Uma dipsa nunca ultrapassa os 30 centímetros de comprimento. A coloração dela oscila em tons doentios de amarelo ou verde.

Ovos Gelatinosos. Dipsas são hermafroditas. Quando duas delas acasalam, deixam para trás cerca de 100 ovos gelatinosos em uma pequena poça de esperma altamente acídico. Cerca de uma dezena deles são fertilizados e sobrevivem por tempo suficiente para eclodir, e logo depois devoram imediatamente os outros ovos.

DIPSA

Gosma Minúscula, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 27 (6d4 + 12)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Perícias Furtividade +7 (+9 em terreno pantanoso)

Resistências a Dano ácido

Imunidades à Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, exausto, surdo

Sentidos percepção às cegas 18 m (cega além desse raio), Percepção passiva 8

Idiomas —

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Amorfa. A dipsa pode passar por um espaço de até 2,5 centímetros sem precisar se espremer.

Mordida Discreta. A mordida de uma dipsa mal é perceptível, e o ferimento logo é anestesiado. A criatura mordida deve ser bem-sucedida em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para perceber o ataque ou qualquer dano causado por ele.

Translúcidas. A dipsa pode usar a ação de Esconder-se como uma ação bônus em cada um dos turnos dela.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da dipsa. *Dano:* 1 perfurante, e a dipsa gruda no alvo. Uma criatura com uma dipsa grudada nela sofre 3 (1d6) pontos de dano ácido por rodada, por dipsa. Deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 12, ou seus pontos de vida máximos são reduzidos em uma quantidade igual ao dano sofrido. Se os pontos de vida máximos da criatura forem reduzido a 0 por esse efeito, a criatura morre. Essa redução dos pontos de vida máximos da criatura perdura até que ela seja afetada por uma magia de *restauração menor* ou outro efeito mágico.

Dissimortuum

Esse humanoide retorcido tem pele cinzenta e garras escuras que pingam sangue. Ele tem uma máscara óssea presa à cabeça por tiras de carniça, e um terceiro braço pendurado do lado direito do corpo. Carrega uma saca grande manchada de sangue.

Vetores da Praga. Dissimortuuns são monstruosidades mortas-vivas, criadas por necromantes para espalhar a praga dos mortos-vivos de forma lenta, porém contínua. Essas criaturas são raras, mas perseverantes. Um dissimortuum obedece às ordens do necromante cuja mágica o criou.

Quando um dissimortuum mata, ele coleciona partes do corpo das vítimas e as mantêm em uma saca, que carrega com o terceiro braço o tempo todo. O monstro larga a saca de troféus apenas quando é pressionado em combate, quando precisa aproveitar ao máximo o membro extra.

Criando Dissimortuuns. Mesmo sem receber ordens de ninguém, um dissimortuum tem sempre o objetivo de criar mais seres iguais a ele. A criatura perambula pelos cemitérios, campos de batalha e valas, procurando os componentes macabros necessários para construir uma máscara e um corpo para sua cria morta-viva. O processo é lento; uma máscara leva até um mês para ficar pronta. Mas um dissimortuum tem tempo de sobra. A nova criatura é independente e não fica sob controle de quem a fez.

Vestindo a Máscara. A máscara de um dissimortuum é quase indestrutível. Quando a criatura é aniquilada, a máscara geralmente sobrevive e se liberta. Sozinho, o objeto é detectado como mágico com uma série de encantamentos e auras necromânticas. É um troféu tentador, mas qualquer pessoa estúpida o bastante para usar a máscara é imediatamente acometida por uma dor excruciante, sofrendo 7 (2d6) pontos de dano necrótico. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou é dominada pela máscara. A dominação chega devagar. A criatura geralmente age normalmente por um dia ou dois, mas depois percebe períodos de tempo dos quais não se lembra. Durante esses períodos, a criatura recolhe os componentes macabros para construir um novo corpo para o dissimortuum. O processo leva uma semana, após o qual a pessoa fica livre da dominação, e a criatura morta-viva renasce.

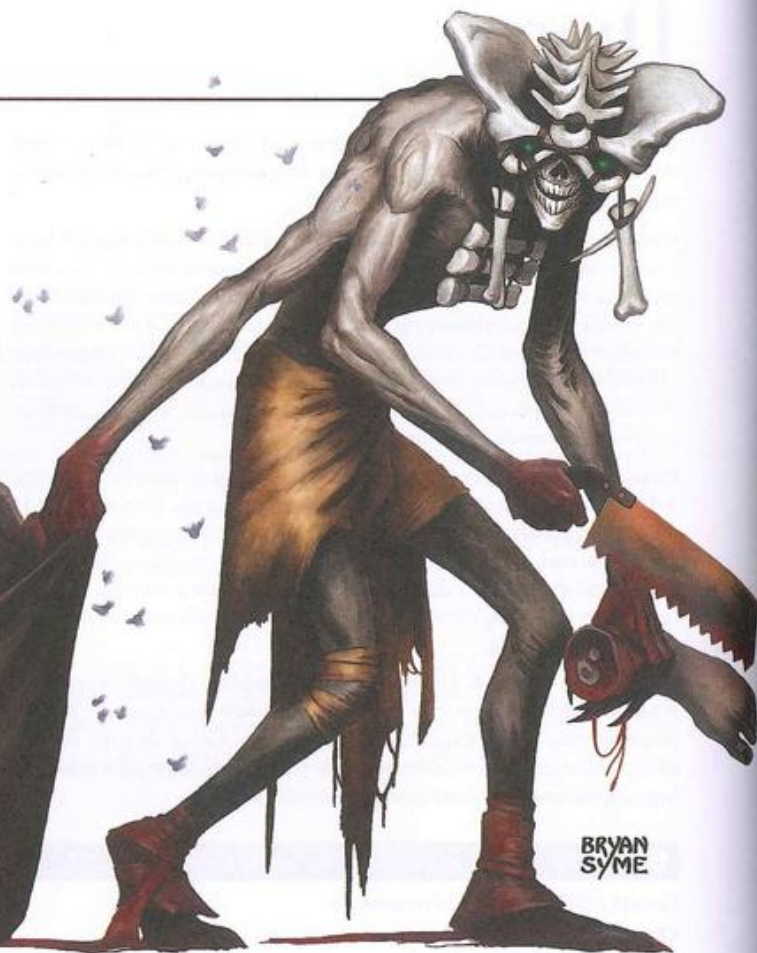
Dissimortuum

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 112 (15d8 + 45)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	8 (–1)	11 (+0)	18 (+4)

Salvaguardas Con +6

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Escalada de Aranha. O dissimortuum pode escalar por superfícies difíceis, inclusive transitando de cabeça para baixo no teto, sem precisar de um teste de atributo.

Ações

Ataques Múltiplos. O dissimortuum faz três ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (3d8 + 2) cortante.

Máscara Aterrorizante. Cada criatura que não for um morto-vivo a até 18 metros do dissimortuum e que possa vê-lo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou fica amedrontada por 1d8 rodadas. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda ou se o efeito terminar sozinho, ela fica imune a todas as máscaras aterrorizantes de dissimortuuns pelas próximas 24 horas.

Divindade Idólica

Esse pequeno ídolo demoníaco aparece e desaparece da realidade. Sua determinação elemental pressiona os seres próximos de uma forma quase física.

Relíquias de Deuses Sombrios. Divindades idólicas são encontradas em templos antigos e tumbas desertas. São relíquias de eras passadas, últimos resquícios dos filhos favorecidos de enganadores deuses sombrios — lordes poderosos como Akoman, o Pensamento Perverso; Nanghant, o Descontente; e Sarvar, o Opressor. Esses seres feitos de sombra e areia, enviados para consumir as almas daqueles que adoram os deuses da luz, preferem agir lentamente através da corrupção da alma do que declarando guerras.

Demônios das Sombras Aprisionados. Antigas tribos corrompidas e seus sacerdotes começaram a adorar demônios como deuses; esqueceram o propósito de seus mestres e acabaram revelando seu orgulho e vaidade, até serem derrubados por sua traição. Desde então, foram reduzidos a resquícios sombrios do que eram, aprisionados em ídolos de pedra que mal conseguem se manter sólidos.

Natureza de Constructo. Uma divindade idólica não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Divindade Idólica

Constructo Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 90 (12d6 + 48)

Deslocamento 0 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	20 (+5)

Salvaguardas Sab +3

Perícias Enganação +8, Furtividade +8 (+11 na meia-luz ou na escuridão)

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Resistências a Dano gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas telepatia 18 m

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Aura de Apostasia. A presença da divindade idólica faz com que seguidores devotos duvidem de sua fé. Clérigos ou paladinos que possam ver a divindade idólica e que queiram conjuram uma magia ou usar uma característica de classe devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16. Caso sejam malsucedidosna salvaguarda, a magia ou característica de classe é gasta como se tivesse sido usada, mas não causa efeito algum.

Movimento Incorpóreo. A divindade idólica pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Ela sofre 5 (1d10) pontos de dano energético se terminar o próprio turno dentro de um objeto sólido.

Furtividade nas Sombras. Enquanto estiver na meia-luz os nas sombras, a divindade idólica pode executar uma ação de Esconder-se como ação bônus.

Ações

Ataques Múltiplos. A divindade idólica usa seduzir os justos e faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d6 + 5) contundente mais 18 (4d8) psíquico.

Seduzir os Justos. A divindade idólica mira em uma criatura que ela possa ver a até 9 metros. A criatura tem desvantagem em jogadas de ataque, salvaguardas ou testes de atributo (a divindade idólica escolhe em qual) até o fim fim do próximo turno dela. Uma magia de *proteção contra o bem e o mal* conjurada sobre o alvo previne esse efeito, assim como uma de *círculo mágico*.

Domovoi

Os domovois adoram violência e massacre; isso faz com que eles sejam úteis para criaturas mais delicadas que precisem de executores.

Brutos de Braços Longos. Os domovois parecem muito com grandes goblins de pedra, com cabeças grandes e sorrisos maliciosos, além de barbas feitas de musgo e ombros e antebraços enormes. Os grandes membros possibilitam um bom alcance e poderosos ataques de pancada.

Servos Abandonados. Os domovois são guardas de portal e lacaios domésticos de nobres élficos, e alguns foram deixados para trás — segundo dizem, de propósito.

Cobradores de Dívidas. Essas aberrações aceitam trabalhar como sentinelas incansáveis ou mercenários feéricos, cobrando dívidas de sindicatos criminais. Podem usar *alterar-se* e *invisibilidade* à vontade, e adoram frustrar o progresso de ladrões em potencial e invasores de tumbas. Divertem-se atacando criaturas mais fracas com seus poderosos punhos pesados.

Domovoi

Feérico Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 93 (11d8 + 44)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	6 (−2)	10 (+0)	16 (+3)

Perícias Intimidação +5, Percepção +2

Imunidades a Dano ácido, elétrico

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Anão, Comum, Élfico

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do domovoi é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *alterar-se, invisibilidade*

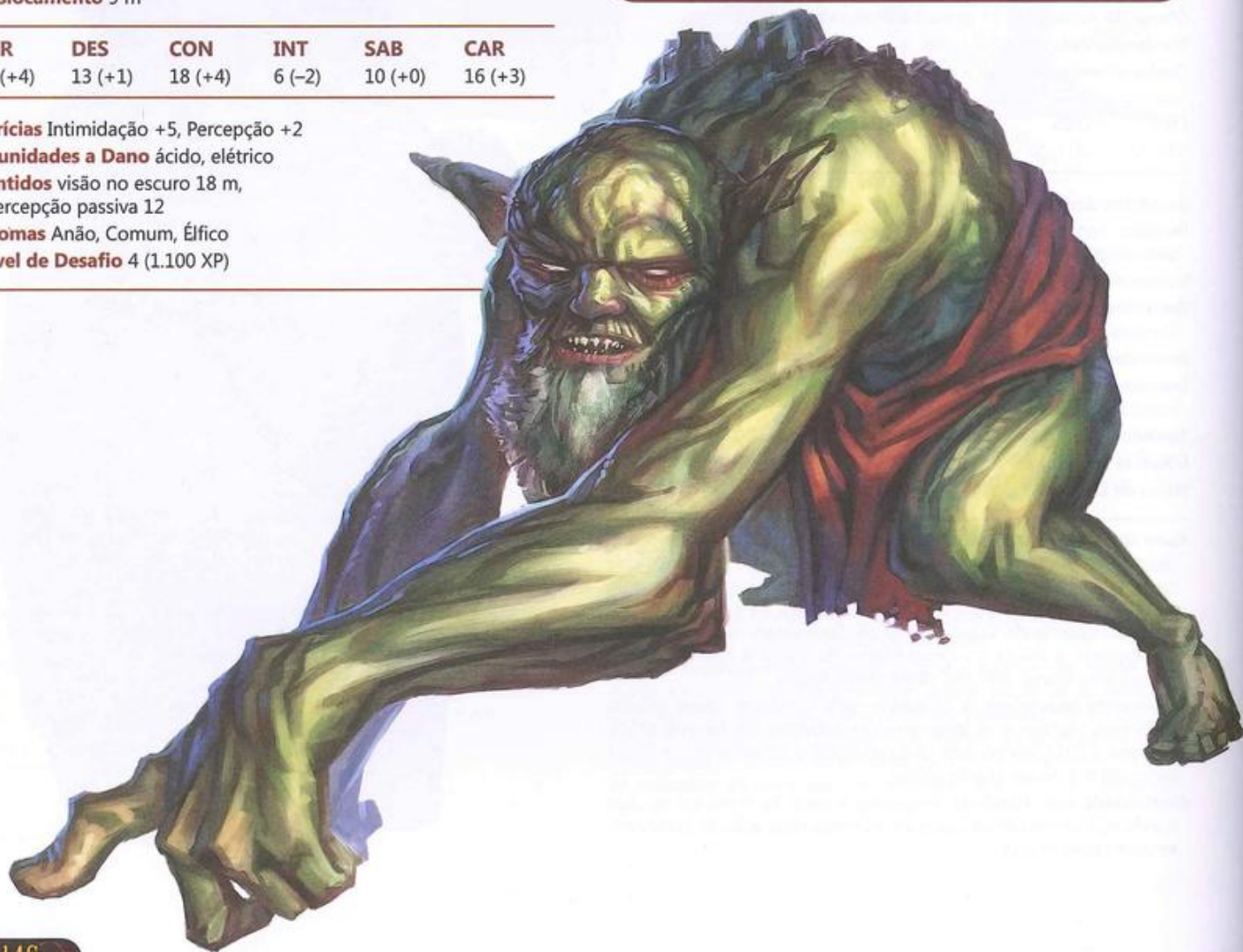
3/Dia cada: *celeridade, escuridão, porta dimensional*

Ações

Ataques Múltiplos. O domovoi faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) contundente.

Domovois em Midgard

Os domovois são sobreviventes antigos; viram impérios nascerem e caírem. Agora, têm certo senso de posse em relação a alguns locais ancestrais, e são mais comumente encontrados nas ruínas de Velha Valera e Velho Espinho, assim como nas amplas necrópoles de Spintarra e Siwal. Os feéricos siwaleses têm aparência mais arenosa e barbas feitas de corda e sisal. Esses domovois do deserto são conhecidos como "pa'athara", em siwalês.

Donzela Afogada

A donzela afogada é geralmente encontrada como o cadáver de uma mulher flutuando na água, com os longos cabelos ondulando ao fluxo das correntes. Ocasionalmente, os seres são rapazes afogados em vez de donzelas, embora isso seja raro.

Românticas Enfurecidas. Donzelas afogadas, embora aterrorizantes, são mortas-vivas dignas de pena, originadas quando uma mulher morre na água por causa de um romance condenado — seja em um suicídio motivado por um amor não correspondido ou em um assassinato pelas mãos do parceiro. De uma forma ou de outra, donzelas afogadas voltam dos mortos querendo vingança. Mesmo depois de acertar as contas, uma donzela afogada frequentemente se aflige por sua existência amaldiçoada e por seu destino trágico.

Pedidos de Ajuda. A donzela fica à espreita nas profundezas silenciosas nas quais morreu — geralmente docas vazias, pontes ou penhascos litorâneos. Ela espera para puxar os vivos para o mesmo túmulo aquático ao qual está agora condenada. Uma donzela afogada usa sua habilidade de *disfarçar-se* para parecer viva. Ela acena silenciosamente de longe, pedindo ajuda, como se estivesse se afogando. Quando a vítima chega perto o bastante, a donzela usa seu cabelo para puxar a criatura o suficiente até beijá-la. A vítima então enfraquece e se afoga. A visão final da vítima é o lamento choroso da donzela pela perda de mais uma vida.

Morte aos Traidores. Pessoas desesperadas podem tentar barganhar com donzelas afogadas. Elas soltam as vítimas que prometem voltar ao covil trazendo a pessoa que causou a morte da donzela. Ao abraçar e afogar a pessoa que a traiu, a donzelase liberta de ser uma morta-viva.

DONZELA AFOGADA

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 90 (20d8)

Deslocamento 9 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Salvaguardas Des +6, Car +7

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Cabelo Agarrador. O cabelo da donzela afogada ataca como se porções dele formassem três membros separados. Eles podem ser atacados (CA 19, 15 pontos de vida; imunidade a dano necrótico, psíquico e venenoso; resistência a dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata). Uma madeixa de cabelo pode ser rompida se a criatura executar uma ação e for bem-sucedida em um teste de Força CD 15.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da donzela afogada é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *disfarçar-se, silêncio*

Ações

Ataques Múltiplos. A donzela afogada faz dois ataques com as garras e um ataque com o cabelo; ela pode substituir um deles ou ambos por um ataque de beijo cada.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 3) cortante.

Cabelo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d10 + 3) cortante, e o alvo fica agarrado (CD 16 para escapar). Três criaturas podem estar agarradas ao mesmo tempo.

Beijo. A donzela afogada pode beijar um alvo que esteja agarrado e adjacente a ela. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 15 ou sua Força é reduzida em 1d6 pontos. Uma criatura morre se tiver a Força reduzida a 0.

Enrolar. A donzela afogada puxa uma criatura agarrada que seja Grande ou menor por até 4,5 metros na direção dela.

DONZELA GÉLIDA

Essa sedutora beldade tem a pele e os cabelos brancos com a neve e os olhos azuis como o gelo glacial.

NASCIDAS DO GELO. Donzelas gélidas são filhas de poderosas criaturas do frio. Algumas são descendentes de Bórea ou da Rainha Nevada (algumas são filhas dos dois), mas elas também nascem de gigantes do gelo e thursires. Algumas poucas são resultado dos apelos chorosos de mulheres grávidas que se perderam na neve, desesperadas por impedir que seus bebês recém-nascidos congelem até a morte — nesse caso, os fraughashares carregam as crianças para longe e as criam como donzelas gélidas.

VIDAS SOLITÁRIAS. A maior parte das donzelas gélidas vive uma vida solitária, com no máximo a companhia de um ou dois servos sob seu controle. São criaturas que estão sempre sozinhas, desesperadas por amor, mas condenadas a conhecer o contato apenas através de seu beijo mágico. Se o amor genuíno chegar a preencher o coração de uma donzela, ela derrete e se desfaz.

DILEMA MORTAL. A ânsia das donzelas gélidas por afeto e contato humano faz com que elas machuquem os seres dos quais se aproximam, o que só as faz procurar mais ainda por calor, amor e aprovação. Alguns dizem que donzelas gélidas podem virar donzelas-cisne ou dríades caso consigam manter o coração de um amante aquecido por um ano inteiro.

DONZELA GÉLIDA

Feérico Médio, ordeiro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 84 (13d8 + 26)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	15 (+2)	19 (+4)	13 (+1)	23 (+6)

Salvaguardas Con +5, Car +9

Perícias Enganação +9, Furtividade +6, Persuasão +9

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano gélido

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Gigante, Silvestre

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Presença Arrepiante. Ar frio cerca a donzela gélida. Pequenas chamas não mágicas são extintas na presença dela, e a água começa a congelar. Criaturas desprotegidas e que fiquem mais do que 10 minutos a até 4,5 metros de uma donzela gélida devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofrem como se estivessem expostas ao frio severo. Magias que protegem contra dano gélido são automaticamente sofrem o efeito de dissipar magia.

Olhos Frios. Donzelas gélidas podem ver perfeitamente em condições nevadas, incluindo no meio de tempestades de gelo, e são imunes à cegueira pela neve.

Andar no Gelo. Donzelas gélidas movem-se por superfícies de gelo e neve sem penalidades.

Invisibilidade na Neve. Em ambientes nevados, a donzela gélida pode ficar invisível como uma ação bônus.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da donzela gélida é Carisma (CD 17 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir:

À vontade: *detectar magia, luz, mãos mágicas, prestidigitação arcana, resistência, toque necrótico*

5/Dia cada: *medo, névoa obscurecente, passo nebuloso*

3/Dia cada: *alterar-se, nevasca, proteção contra energia*

1/Dia: *tempestade glacial*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A donzela de gelo faz dois ataques com a adaga de gelo.

Adaga de Gelo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d4 + 3) perfurante mais 3 (1d6) gélido.

Forma de Turbilhão. A donzela gélida adota a forma de uma nuvem rodopiante de neve. As estatísticas dela são idênticas às de um elemental do ar, mas ela causa dano gélido em vez de contundente. Ela pode retornar à forma normal como uma ação, ou então automaticamente ao morrer.

Abraço Gelado. Gelo e neve restringem os movimentos do oponente como em uma magia de *emaranhar* (CD 17).

Beijo do Coração Congelado. Uma donzela gélida pode beijar um alvo que deseje ser beijado, congelando seu coração. O alvo fica sob controle de uma magia de *dominação*, seu alinhamento muda para ordeiro e mau e ele ganha imunidade ao frio. A donzela de gelo pode ter até três desses servos ao mesmo tempo. O efeito pode ser quebrado por *dissipar magia* (CD 17), por uma *restauração maior* ou pelo beijo de alguém que ame o alvo.

Explosão Cegante de Neve. Em um ambiente nevado, a donzela gélida tenta cegar todas as criaturas a até 9 metros dela. Aquelas que falharem em uma salvaguarda de Carisma CD 17 ficam cegas por 1 hora. Alvos que sejam imunes a dano gélido também são imunes a esse efeito.

Dorreque

São bolas retorcidas de tentáculos que cercam um rosto inumano dominado por um bico similar ao das lulas.

Servos do Vazio. Os dorreques são servos dos horrores ancestrais que comandam o vazio e os reinos além da compreensão humana. São guardiões e sentinelas dessas criaturas; juntam-se em bandos e atacam seres que se aproximem demais das abominações antigas a que servem.

Morte Vinda de Cima. Dorreques preferem vir de cima e cair sobre suas vítimas, prendendo-as em um agarramento com os muitos tentáculos e mordendo-as com o grande bico quitinoso.

Dorreque

Aberração Média, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 93 (17d8 + 17)

Deslocamento 6 m, escalada 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	19 (+4)	13 (+1)	11 (+0)	8 (−1)	6 (−2)

Salvaguardas Des +6

Perícias Furtividade +8, Intimidação +2, Percepção +3

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Dialeto do Vazio

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Emaranhar. Qualquer criatura que começar o turno a até 3 metros do dorreque deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 14 a cada rodada ou é contida pelos tentáculos do dorreque até o início do próximo turno dela. Por sua vez, o dorreque pode ignorar ou soltar livremente uma criatura na área afetada.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do dorreque é Inteligência (CD 10 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia cada: *celeridade, despedaçar, piscar, porta dimensional*

Passo dos Ermos. Essa habilidade funciona como o *passo arbóreo*, mas o dorreque o utiliza para se afundar e ressurgir em qualquer tipo de solo arenoso ou rochoso, e o alcance é de apenas 9 metros. Usar essa habilidade substitui o movimento normal do dorreque.

Ações

Ataques Múltiplos. O dorreque faz dois ataques com os tentáculos e um ataque de mordida. Se os dois ataques com os tentáculos atingirem o mesmo alvo, ele fica agarrado (CD 14 para escapar).

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 22 (4d8 + 4) perfurante.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) contundente. Se os dois tentáculos atingirem o mesmo alvo em um único turno, ele fica agarrado (CD 14 para escapar); caso esteja a mais de 1,5 metro, o alvo é puxado até ficar ao alcance do ataque de mordida. O alvo deve ser Grande ou menor para ser puxado dessa maneira. O dorreque pode manter agarrados um alvo Grande, dois alvos Médios ou dois alvos Pequenos ao mesmo tempo.

Dorreques nos Ermos Leste

Magos que estudam os Ermos Leste discordam sobre a origem dos dorreques. Alguns acham que eles escaparam com os Grande Antigos durante as Guerras Mágicas, outros creem que são criaturas distorcidas e modificadas pelas radiações alienígenas dos Andarilhos. De qualquer forma, são monstros normalmente encontrados em bandos sobre ou ao redor dos grandes Andarilhos dos Ermos, cantarolando harmonias estranhas e alienígenas através dos bicos.

Draco Ancião das Sombras

Uma grande criatura com aparência de dragão, escamas negras e asas feitas de sombra emerge subitamente da escuridão. Seus olhos vermelhos brilham como carvão, e ele fala em um tom grave.

Humor Esquisito. Dracos anciões das sombras são malvados e gananciosos. Eles devoram cabras e ovelhas inteiras, e às vezes escrevem mensagens com os ossos que sobram. São surpreendentemente bons na bandidagem, mas às vezes se aliam a bandos de humanoides — o acordo é que a parte deles no espólio deve ser claramente a maior parte.

Covis Solitários. Eles assombram locais escuros e solitários, como cavernas profundas, florestas densas e ruínas cheias de escuridão. Vivem muito em comparação a outros dracos, chegando frequentemente aos 250 anos de idade. Pouco se reproduzem, abandonando os ovos logo antes da eclosão.

Somem nas Sombras. Um draco ancião das sombras desaparece naturalmente de vista em áreas com meia-luz ou escuridão. Visão no escuro não é capaz de superar isso, porque o draco das sombras não apenas se mescla às sombras — ele fica magicamente invisível nelas.

Draco Ancião das Sombras

Dragão Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 114 (12d10 + 48)

Deslocamento 6 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	13 (+1)	18 (+4)	8 (–1)	9 (–1)	13 (+1)

Salvaguardas Des +4, Con +7, Car +4

Perícias Furtividade +7, Percepção +5

Vulnerabilidades a Dano radiante

Imunidades a Dano gélido

Imunidades à Condição inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Dracônico, Umbralês

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Mescla Sombria. Em áreas de meia-luz ou escuridão, um draco ancião das sombras é tratado como invisível. Iluminações artificiais, como lampiões ou magias de *luz* ou *chama contínua*, não cancelam essa habilidade; nada além de luz solar verdadeira ou uma magia *luz do dia* o fazem. O draco não pode usar o Bote Rápido ou o Sopro Infernal enquanto estiver invisível. Um draco ancião das sombras pode ativar e desativar essa habilidade à vontade, contanto que esteja na meia-luz ou na escuridão.

Salto das Sombras (3/Dia). Um draco ancião das sombras pode viajar entre as sombras como se estivesse usando uma *porta dimensional*. O transporte mágico deve começar e terminar em uma área com pelo menos alguma meia-luz ou sombra, e a distância entre os pontos não pode ser maior do que 18 metros.

Bote Rápido (3/Dia). O draco ancião das sombras faz um movimento adicional no turno dele. Ele só pode usar um bote rápido por rodada.

Ações

Ataques Múltiplos. O draco faz um ataque de mordida e um ataque de golpe da cauda.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 22 (3d10 + 6) perfurante.

Golpe da Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 19 (3d8 + 6) contundente.

Sopro Infernal (Recarga 5–6). O draco ancião das sombras expele uma bola de líquido negro que viaja até 18 metros antes de explodir em uma bruma negra e gélida com 6 metros de raio. Cada criatura nessa esfera sofre 42 (12d6) pontos de dano gélido, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15. Dentro da área afetada, a bruma apaga todas as fontes de luz não mágicas e dissipa magias de luz de 1° círculo ou inferior.

O que é o Umbralês?

Umbralês é o idioma dos elfos das sombras, um dialeto corrupto do élfico, falado pela maior parte das criaturas das sombras. Quem fala esse idioma ganha +1 em testes de Furtividade, 1/Dia.

BRYAN SYME

Draco Carmesim

Dracos carmesins são fáceis de enxergar. Têm escamas da cor do sangue seco, um mortal ferrão como o do escorpião e um brilho cruel no olhar.

Atacantes Furiosos. Dracos carmesins fazem covis em florestas perto de assentamentos, partindo em incursões noturnas para criar incêndios e caçar aqueles que fogem das chamas — característica que faz com que tribos humanoides os valorizem como parceiros de ataque. Goblins adotam dracos carmesins como mascotes para queimar coisas enquanto eles se ocupam com a matança. Dragões vermelhos e dragões das chamas tomam dracos carmesins como animais de estimação, na melhor das hipóteses, mas isso raramente dá certo. Quando é inevitavelmente insultado pelos parentes maiores, um draco carmesim pode até criar incêndios propositais para apontar a localização de um covil de dragão para caçadores.

Confundidos com Pseudodragões. As escamas e os traços de um draco carmesim são bem similares aos de um pseudodragão, e eles são capazes de imitar o grito de caça de um deles para enganar uma vítima e fazê-la se aproximar. Quando a presa chega perto o suficiente, o draco a imola.

Assim como os pseudodragões, os dracos parecem dragões vermelhos em tudo, exceto no tamanho e na existência de um ferrão de escorpião na cauda do draco. Um draco carmesim tem, em média, 5,5 quilos. O corpo mede cerca de 46 centímetros de comprimento, com uma cauda de mesmo tamanho.

Péssimos como Familiares. Um draco carmesim eventualmente escolhe servir a um conjurador do mal como familiar; são maliciosos demais para serem leais ou confiáveis, mas defendem o mestre ferozmente.

Draco Carmesim

Dragão Minúsculo, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 54 (12d4 + 24)
Deslocamento 4,5 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	8 (–1)	9 (–1)	14 (+2)

Salvaguardas Des +4
Perícias Acrobacia +4, Percepção +1
Imunidades a Dano ígneo
Imunidades à Condição inconsciente, paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Comum, Dracônico; telepatia 18 m
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O draco faz um ataque de mordida e um ataque com o ferrão.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante mais 4 (1d8) ígneo.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica envenenado por 1 hora. Uma criatura que falha na salvaguarda por 5 pontos ou mais também sofre 2 (1d4) pontos de dano venenoso no começo de cada um dos turnos dela por 3 rodadas. O alvo pode repetir a salvaguarda no final do turno dele para encerrar o efeito antes.

Arma de Sopro (Recarga 6). O draco cospe fogo em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área sofre 18 (4d8) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 12.

Draco da Ferrugem

Um draco da ferrugem quando está imóvel pode ser facilmente confundido com uma pilha de restos de metal.

Espalhando Ferrugem. Além das presas e das garras que parecem espetos de ferro, essa criatura com aparência de dragão não parece ser mais do que um monte de ferrugem. Cada batida de suas asas espalha uma nuvem de lascas enferrujadas.

Metais Distorcidos. Muitos sábios alegam que dracos da ferrugem são distorções na ordem da natureza, obtidos ou pela corrupção do ovo de um dragão metálico ou pela transformação de um desses dragões através de um ritual. Outros discordam, propondo outra teoria a respeito de uma doença que afeta a pele tanto de dragões metálicos jovens quanto dos dracos ferrosos. Ninguém descobriu ainda a verdade sobrea origem desse ser.

Comedores de Sucata Nojentos. Essas criaturas horríveis se alimentam de ferrugem e são conhecidas como vetores de doenças.

Draco da Ferrugem

Dragão Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 161 (19d8 + 76)

Deslocamento 9 m, escavação 1,5 m, voo 30 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	12 (+1)	8 (–1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +5, Percepção +3

Imunidades a Dano venenoso

Vulnerabilidades a Dano ácido

Imunidades à Condição envenenado, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Tétano do Draco da Ferrugem. Os sintomas dessa doença se manifestam em 1d4 dias. A criatura afetada sente dolorosos espasmos musculares, particularmente na mandíbula. Após um descanso longo, a criatura pode repetir a salvaguarda. Se falhar, a vítima tem sua Destreza reduzida em 1d3 pontos e fica paralisada por 24 horas; se a salvaguarda for bem-sucedida, a criatura não sofre dano e se sente bem o suficiente para agir normalmente ao longo do dia. Isso continua até que a criatura morra por perda de Destreza, recupere-se naturalmente sendo bem-sucedida nas salvaguardas após dois descansos longos consecutivos, ou seja curada por uma *restauração menor* ou outro efeito mágico. Após o fim da doença, a vítima recupera 1d3 pontos de Destreza perdidos a cada descanso longo; *restauração maior* ou outro efeito mágico podem restaurar todos os pontos de uma vez só.

Ações

Ataques Múltiplos. O draco faz um ataque de mordida e um ataque de golpe da cauda.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d8 + 5) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou contrai o Tétano do Draco da Ferrugem.

Golpe de Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) contundente.

Vômito de Sucata (Recarga 5–6). Um draco da ferrugem pode vomitar um cone de 4,5 metros de metal enferrujado. Criaturas nesse cone sofrem 55 (10d10) pontos de dano cortante, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 15. Além disso, criaturas afetadas também devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou contraem o Tétano do Draco da Ferrugem.

Draco das Cinzas

Dracos das cinzas, seres magros e de escamas opacas, geralmente podem ser vistos empoleirados em chaminés de onde acabaram de sair, com a cauda ainda pendurada dentro dela enquanto a fumaça serpenteia para fora.

Ninhos em Chaminés. Dracos das cinzas entopem dutos de chaminé por diversão. Gostam de sujar as pessoas com fuligem e cinzas grossas enquanto sibilam risadas de desprezo. Para aplacar as criaturas, proprietários de fundições e forjas deixam grandes montes de cinzas para que os dracos possam brincar, com a esperança de que deixem as lojas e seus funcionários em paz. Caçadores de dracos das cinzas logo descobrem como é difícil atacá-los em seus ninhos pequenos, porque as criaturas se fundem com os arredores. Dracos das cinzas costumam fazer amizade com kobolds; eles não têm problema para apaziguar os dracos, e apreciam a segurança extra que eles fornecem.

Caçam Animais de Estimação e de Rua. Dracos das cinzas comem ratos e animais de rua, embora poucos sejam capazes de resistir a um animal de estimação, possivelmente amado, deixado sem supervisão. Ao contrário da opinião popular, esse draco não se alimenta de cinzas; na verdade, ele gosta de pilhas de cinzas da mesma forma que um gato gosta de erva de gato, rolando sobre elas com os olhos arregalados. Quem interrompe essas brincadeiras vira alvo da arma de sopro intensamente quente e suja de fuligem da criatura. Embora dracos das cinzas tenham quase um metro de corpo e uma cauda de cerca de um metro e vinte que parece um rastro de fumaça, eles pesam menos do que aparentam — aproximadamente 50 quilos. A cada três anos, no inverno, quando as chaminés estão ativas, dracos das cinzas machos deixam o covil para encontrar uma parceira. Todo mundo sabe quando um novo casal de dracos se instala por perto, porque o ar fica quase irrespirável de tantas cinzas. Os ovos são deixados em uma chaminé apropriada, e um dos pais protege os filhotes até que estes possam deixar o ninho, aos dois anos de idade.

Tormentos Vulcânicos. Fora das cidades, dracos das cinzas vivem dentro ou perto de platôs vulcânicos, e murmuram sobre a falta de vizinhos para atormentar. Na natureza, dracos das cinzas podem se associar a dragões vermelhos ou dragões das chamas, desde que o dragão traga cinzas o bastante para os parentes menores.

Draco das Cinzas

Dragão Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 117 (18d6 + 54)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	9 (–1)	15 (+2)	10 (+0)

Salvaguardas Des +4
Perícias Furtividade +4
Resistência a Dano ígneo
Imunidades à Condição inconsciente, paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O draco faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) perfurante mais 3 (1d6) ígneo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) cortante.

Nuvem de Cinzas. Um draco das cinzas pode bater as asas e criar uma nuvem de cinzas que se estende por 3 metros em todas as direções, centrada no próprio draco. A nuvem cria uma meia cobertura, embora o draco das cinzas possa ver normalmente através da própria nuvem. Uma criatura que entra na nuvem ou começa o próprio turno dentro dela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou fica cega por 1d6 rodadas. A nuvem permanece por 1 minuto.

Sopro de Cinzas (Recarga 6). O draco expele um cone de 6 metros de cinzas extremamente quentes e irritantes para a garganta. Qualquer alvo no caminho do jato sofre 14 (4d6) pontos de dano ígneo e fica envenenado por um minuto; sofre metade desse dano e não fica envenenado caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 13. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Draco das Estrelas

Pontos brilhantes de luz se movem ao redor do corpo dessa criatura dracônica como se fossem estrelas. Os reflexos cintilam nas escamas metálicas do ser.

Viajantes Regressos. A curiosidade de um draco às vezes o faz sair procurando experiências além do próprio plano, e ele encontra companheiros com os quais viaja pelo multiverso. Esses dracos voltam muito mudados em aparência, comportamento e habilidades. Independente do tipo de draco que a criatura era quando embarcou na jornada, ela sempre volta como um draco das estrelas.

Protetores Mortais. Dracos das estrelas se consideram protetores do Plano Material. Eles enxergam os seres de outros planos como intrometidos nos assuntos das raças humanoides, considerando ínferos e celestiais igualmente ameaçadores. Dracos das estrelas podem negociar, expulsar ou mesmo destruir esses intrometidos. Ocasionalmente, lideram incursões extraplanares para deixar claro que seres de fora não são bem-vindos.

Centelhas de Luz. Um draco das estrelas difere dos dragões em aparência principalmente pelas escamas metálicas e pelas auréolas de minúsculas estrelas que cercam seu corpo. Ele tem cerca de 3 metros de comprimento e pesa aproximadamente 225 quilos.

Draco das Estrelas

Dragão Grande, neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 189 (18d10 + 90)
Deslocamento 12 m, voo 30 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	17 (+3)	21 (+5)	16 (+3)	24 (+7)	20 (+5)

Salvaguardas Des +8, Con +10, Int +8, Sab +12, Car +10
Perícias Arcanismo +8, História +8, Intuição +12, Percepção +12, Religião +8
Imunidades a Dano gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, inconsciente, paralisado
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 22
Idiomas Anão, Celestial, Comum, Dracônico, Élfico, Infernal, Primordial
Nível de Desafio 15 (13.000 XP)

Resistência Lendária (2/Dia). Se o draco falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do draco são mágicos.

Auréola de Estrelas. O draco é cercado por auréolas rodopiantes de minúsculos ciscos de luz estelar. Uma criatura que, que no começo de seu turno vê um draco das estrelas a até 3 metros deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou fica incapacitada. No começo do turno da criatura, ela pode escolher desviar os olhos e ganhar imunidade contra esse efeito até o início do próximo turno dela, mas deve tratar o draco como invisível enquanto desvia os olhos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do draco é Sabedoria (CD 20 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *fogo das fadas, raio lunar*
3/Dia: *transição planar*
1/Dia cada: *âncora planar, portal*

Ações

Ataques Múltiplos. O draco faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (3d6 + 5) cortante.

Arma de Sopro (Recarga 5–6). O draco exala fogo ou ar gélido em um cone de 12 metros. Cada criatura nessa área sofre 78 (12d12) ígneo ou gélido, de acordo com a escolha do draco. Sofre metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 18.

Estrela Ardente (1/Dia). Ataque Mágico à Distância +12 para acertar, alcance 36 m, um alvo. *Dano:* 65 (10d12) energético, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou fica permanentemente cego.

Ações Lendárias

O draco pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O draco recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Mordida. O draco faz um ataque de mordida.

Nova (Custa 2 Ações). O draco dobra momentaneamente o raio e a intensidade de sua auréola de estrelas. Cada criatura à vista a até 6 metros do draco deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou fica cega até o começo do próximo turno dela. Personagens que estejam desviando os olhos são imunes à nova.

Centelhas Pálidas. O draco conjura *fogo das fadas* ou *raio lunar*.

Draco das Profundezas

As escamas de cor preto brilhoso desse grande draco têm toques de púrpura. A forma do ser é alongada e quase alienígena. Olhos pretos e sem expressão miram o além, e a ponta da longa cauda ostenta um ferrão recurvado.

Amigos dos Carniçais. Os dracos das profundezas encontraram um nicho nos reinos subterrâneos, criando uma rede de negócio com darakhuls e outras raças do submundo. O veneno dos dracos garante que os carniçais tenham substitutos quando estão em pequenos números. Em troca, os subordinados que não obedecem às ordens viram comida para os dracos.

Amantes da Escuridão. A vida nos subterrâneos distorceu esses dracos. Enquanto a maior parte dos dracos faz alianças com humanoides, essa variedade sente-se muito mais em casa perto de aberrações e mortos-vivos. Eles evitam a luz do sol e são estritamente noturnos quando estão na superfície.

Pequena População. Quando duas dessas raras criaturas se encontram, formam um casal para sempre. São criaturas hermafroditas, assumindo um gênero até encontrar um par, quando eventualmente podem trocar para o outro. Os dracos se reproduzem uma vez a cada 10 a 20 anos, o que resulta em três ou quatro ovos emborrachados de quase um metro. Ocasionalmente, mortos-vivos ou aberrações do subterrâneo levam esse ovos para suas cidades e treinam os filhotes. Um "draco doméstico" é um grande símbolo de status em alguns lugares das profundezas, e necromantes da superfície que já ouviram falar deles frequentemente mostram-se ávidos para adquirir um.

Dracos das profundezas têm 3,60 metros e mais uma cauda de quase um metro, pesando até 680 quilos. A cor deles faz com que sejam predadores ideais dos subterrâneos escuros.

DRACO DAS PROFUNDEZAS

Dragão Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 150 (20d10 + 40)

Deslocamento 15 m, escalada 9 m, voo 30 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	19 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Salvaguardas Des +8, Con +6

Perícias Atletismo +9, Intuição +6, Percepção +6

Imunidades a Dano necrótico

Imunidades à Condição inconsciente, paralisado

Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Darakhul, Dracônico, Subcomum

Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O draco faz um ataque de mordida, dois ataques com as garras e um ataque com o ferrão.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) cortante.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) perfurante mais 7 (2d6) venenoso, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 16, ou ficará envenenado por 4 rodadas. Enquanto estiver envenenada dessa maneira, a criatura deve repetir a salvaguarda no começo de cada turno dela, encerrando a condição caso seja bem-sucedida. Se falhar, ela sofre 10 (3d6) pontos de dano venenoso. Quando *animar mortos* é conjurada em criaturas mortas por esse veneno, a pessoa que a conjura não precisa de componentes materiais.

Arma de Sopro (Recarga 5–6). Um draco das profundezas exala uma linha de 24 metros de energia crepitante de um preto arroxeado que faz as vítimas se revirarem de dor. O ataque causa 35 (10d6) pontos de dano necrótico, ou metade dessa dano caso a vítima seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 16. Alvos que falham nessa salvaguarda devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Constituição CD 16, ou ficarão atordoados por 1d4 rodadas.

Draco de Botequim

Essa pequena criatura gorda descansa com uma expressão confusa nos olhos e a sugestão de um sorriso na boca cheia de dentes.

Botequeiros Escamosos. Dracos de botequim perambulam por bares agitados, tavernas zoneadas e estalagens lotadas. Eles são a perdição ou a salvação de qualquer balconista de taverna ou dono de estalagem — eles gostam de mexer com as emoções dos clientes, levando multidões a comemorações eufóricas ou brigas de bar sangrentas.

Dracos de botequim se instalam em cidades e vilarejos, embora dracos mais velhos se acomodem melhor em estalagens nas beiras de estradas. No primeiro caso, eles geralmente são criadores de confusão e pregadores de peças, mas, no segundo, preferem ficar amigos dos proprietários e ajudar a gerenciar clientes com ânimos exaltados e chorões com dor de cotovelo em troca de um espaço para morar e generosos comes e bebes por conta da casa.

Fofoqueiros Incansáveis. Dracos de botequim fofocam sem parar. Empoleirados em esconderijos de tavernas lotadas, escutam muitas histórias. Constantemente, negociam informações, o que faz deles boas fontes de novidades sobre determinado vilarejo. Dracos de botequim mais mal-educados recorrem à chantagem, mas geralmente só até garantir um abrigo confortável em sua taverna preferida.

Heranças de Família. Dracos de botequim têm de trinta a sessenta centímetros de comprimento, pesando cerca de 8 quilos quando estão com a barriga cheia. As escamas têm a cor âmbar profundo com realces em creme ou branco. Os olhos são brilhantes e claros. O draco de botequim mais antigo de que se tem notícia viveu por mais de 400 anos — alguns são muito queridos em famílias de estalajadeiros, que os tratam como heranças de família.

DRACO DE BOTEQUIM

Dragão Minúsculo, caótico e neutro

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 65 (10d4 + 40)

Deslocamento 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	16 (+3)	19 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Salvaguardas Des +5

Perícias Enganação +5, Intuição +3, Persuasão +5

Imunidades à Condição inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do draco é Carisma (CD 13 para evitar magia, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *amigos, zombaria perversa*

5/Dia cada: *acalmar emoções, gargalhada nefasta, raio nauseante, sussurros dissonantes*

3/Dia cada: *confusão, invisibilidade*

Conjuração de Esquecimento. Quando uma criatura falha em uma salvaguarda de Inteligência, Sabedoria ou Carisma contra uma magia conjurada por um draco de botequim, ela imediatamente esquece a fonte da conjuração.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (2d4 + 3) cortante.

Arma de Sopro (Recarga 5–6). Um draco de botequim pode exalar uma nuvem de gás intoxicante em um cone de 4,5 metros. Uma criatura envolvida pela nuvem fica envenenada por 1 minuto. Ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou fica atordoada por 1d6 rodadas.

Toque Desconcertante. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* uma criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 13 ou é afetada como se uma magia de *confusão* tivesse sido conjurada sobre ela. Enquanto estiver confusa dessa maneira, a criatura também recebe um bônus de +3 em testes de perícia baseados em Destreza e em ataques corpo a corpo baseados em Destreza. Esse efeito dura por 1d4 rodadas.

Draco de Papel

Com ângulos bem marcados e uma pele translúcida, essa criatura parece uma dobradura cuidadosa feita a partir de uma enorme folha de papel, incluindo as garras e os dentes bem afiados.

Apagadores de Livros e Mapas. Esses dracos são originários de terras distantes, onde o papel é tão comum quanto pergaminhos e velino. Eles agora habitam o mundo inteiro, e parecem ter editado suas origens para retirá-las da história. Dracos de papel são a perdição de historiadores e conjuradores; podem apagar tinta e pigmentos, e frequentemente o fazem simplesmente por motivos estéticos. Eles adoram a possibilidade de uma página em branco, mas às vezes também apagam algumas de forma seletiva para criar belos padrões com a tinta que sobra.

Corrigem Erros. Alguns dracos de papel têm compulsão por corrigir erros em textos ou discursos, e, nesses casos, a estranha habilidade deles não é um incômodo. De fato, os dracos de papel ajudam escribas a corrigir erros, atualizar textos obsoletos ou apagar volumes inteiros para que possam ser manuscritos de novo com textos diferentes.

Mágicos da Tatuagem. Dracos de papel às vezes são submetidos a estranhos rituais mágicos, nos quais magos tatuam runas e símbolos poderosos na pele dos seres. Aqueles que sobrevivem ao processo ganham habilidades ainda mais estranhas e exóticas, como a de "carimbar" textos ou imagens com as patas, a de fazer ilustrações se mexerem como se estivessem vivas ou mesmo a de apagar palavras escritas da memória de uma pessoa, do mesmo jeito que fazem com o texto de uma página.

Em seu formato normal, dracos de papel ficam com pouco mais de 1,20 metro de comprimento e pesam cerca de 13 quilos. Usualmente, são brancos ou cor de bronze, mas ganham tons amarronzados ou amarelados conforme envelhecem.

Draco de Papel

Dragão Pequeno, neutro

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 78 (12d6 + 36)

Deslocamento 12 m, voo 30 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	17 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Imunidades à Condição inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Anão, Comum, Dracônico, Élfico

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Arquivamento. Um draco de papel pode se dobrar até ficar com uma forma pequena, quase plana, perfeita para se esconder em estantes de livros. O draco ainda pode ser identificado como algo que não é um livro por alguém quem mexa nele (não é suficiente apenas vê-lo na prateleira) e que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência (Natureza ou Investigação). O draco pode saltar ou voar (de forma desajeitada, batendo as páginas) 1,5 metro por turno nessa forma.

Dobra Nova (Recarga 5–6). Um draco de papel pode dobrar o corpo para assumir diferentes tamanhos e formas. Ele pode ajustar seu tamanho em um nível para cima ou para baixo, mas não pode ficar menor do que Minúsculo ou maior do que Médio. Mudanças de tamanho ou formato não afetam as estatísticas do draco de papel. Essa mudança não exige uma ação.

Ações

Ataques Múltiplos. O draco faz um ataque de mordida, um ataque com as garras e um ataque com a cauda.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (3d6 + 3) cortante.

Cauda (Recarga 5–6). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (5d6 + 3) cortante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13, ou ficará incapacitado por 1 rodada.

Draco dos Recifes

Nadando para o alto, essa criatura dispara para fora do vibrante cenário marinho e ataca com presas finas como agulhas, dentes lacerantes e um terrível ferrão curvado.

Caçadores Camuflados. As cores e o padrão das escamas do draco dos recifes lembram os de um coral vivo, mudando para combinar com anêmonas, corais, algas e ouriços-do-mar ao seu redor. Essa adaptação garante furtividade considerável à criatura em seu habitat natural. Eles evitam o combate sempre que podem, preferindo se esconder e proteger os espécimes mais jovens. Longos espinhos serrilhados brotam do corpo do draco dos recifes, oscilando em cores brilhantes contra o mar azul.

Puros Espinhos e Espetos. O longo focinho da criatura se estende além da cabeça estreita; um leque de espinhos e saliências delgadas forma uma coroa espinhosa. Dentro da boca do draco, dentes formam múltiplas camadas de cristas. Os filhotes se alimentam dos restos de comida e de pequenos parasitas que ficam presos entre elas. Garras longas e afiadas como agulhas saem de apêndices que servem como barbatanas, e um ferrão curvado e repleto de pequenas farpas é proeminente, na ponta da cauda esguia.

Um draco dos recifes mede 2,20 metros da ponta do focinho à ponta da cauda com o ferrão. As feras são magras e ágeis, pesando menos de 45 quilos. Tanto machos quanto fêmeas de draco dos recifes guardam os delicados ovos dentro de sacas guardadas nas bocas e gargantas. Essa incubação oral protege os ovos vulneráveis, mas mesmo assim só alguns poucos alcançam a maturidade, porque os pais usam o ataque das crias esfomeadas como defesa.

Covis Venenosos. Dracos dos recifes vivem em águas calmas perto dos grandes recifes de coral. Eles cavam pequenos covis nos recifes e protegem seus pequenos bandos com a ajuda dos habitantes naturais da área. Como são imunes a veneno, os dracos dos recifes frequentemente escolhem estabelecer covis aninhados em florestas de ouriços-do-mar venenosos, anêmonas urticantes e corais tóxicos.

Além de rivalizar com os humanoides, os dracos dos recifes são grandes rivais das tartarugas-dragão. Essas feras gostam dos mesmos campos de caça e ninhos, e lutam pela supremacia nos recifes mais abundantes.

Draco dos Recifes

Dragão Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 127 (15d8 + 60)

Deslocamento 9 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Salvaguardas Des +6

Perícias Acrobacia +6, Furtividade +6, Percepção +4

Resistências a Dano gélido

Imunidades à Condição caído, envenenado, inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17

Idiomas Dracônico

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Camuflagem. A coloração e a forma dos dracos dos recifes os tornam muito furtivos, o que garante à criatura vantagem em testes de Furtividade enquanto está debaixo d'água.

Respirar na Água. O draco dos recifes pode respirar apenas debaixo d'água.

Ações

Ataques Múltiplos. O draco faz um ataque de mordida, um ataque com as garras e um ataque com o ferrão.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10 + 4) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 22 (4d8 + 4) cortante.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10 + 4) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofre 7 (2d6) pontos de dano venenoso no começo de cada um dos turnos dele por 4 rodadas. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Arma de Sopro (Recarga 5–6). O draco dos recifes guarda seus filhotes em sacas especializadas na garganta. Ele pode pressurizar essas sacas para expelir um cone de 4,5 metros de crias. Cada alvo nessa área sofre 21 (6d6) pontos de dano perfurante por causa das milhares de mordidas minúsculas e fica cego por 1d4 rodadas; sofre metade desse dano e não fica cego caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 15.

Dracônio

Essas serpentes aladas são feras litorâneas, às vezes confundidas com dragões verdadeiros ou serpes. Não são nem um, nem outro, mas também já são bastante mortais.

Ácido Ardente. As presas de um dracônio não injetam veneno, mas o ácido instável que borbulha sem parar no estômago do dracônio potencializa seus ataques. Uma espécie de saliva ácida gruda em criaturas mordidas pelos dracônios, e eles também são capazes de exalar nuvens de vapor quente. Seus covis têm o fedor de vapores acídicos e respingos de líquido ardente.

Olhar Dissolvente. O olhar de um dracônio pode paralisar criaturas e dissolvê-las.

Feras Litorâneas. Dracônios constroem seus covis em litorais calmos e majoritariamente desabitados onde possam explorar a costa e a plataforma continental, passando tanto tempo sobre as águas quanto submersos nelas. Felizmente, eles raramente adentram ao continente.

Dracônio

Dragão Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 105 (14d10 + 28)
Deslocamento 9 m, natação 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	10 (+0)

Perícias Furtividade +7, Percepção +4
Resistências a Dano ácido
Imunidades à Condição paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas —
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Olhar Dissolvente. Quando uma criatura que possa ver os olhos do dracônio começa seu turno a até 9 metros dele, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 caso o dracônio não esteja incapacitado e também possa ver a criatura. Caso falhe na salvaguarda, a criatura sofre 3 (1d6) pontos de dano ácido, tem seus pontos de vida máximos reduzidos em uma quantidade igual ao dano ácido sofrido (condição que se encerra após um descanso longo) e fica paralisada até o começo do próximo turno dela. A menos que seja surpreendida, uma criatura pode evitar esse efeito ao desviar os olhos no começo do turno dela. Se a criatura fizer isso, não pode ver o dracônio por uma rodada inteira, e ao fim dela decide se quer ou não desviar os olhos de novo. Se a criatura olhar para o dracônio antes disso, deve imediatamente fazer a salvaguarda.

Ações

Ataques Múltiplos. O dracônio faz um ataque de mordida e um ataque com a cauda.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) perfurante mais 10 (4d4) ácido.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) contundente.

Sopro Ácido (Recarga 5–6). O dracônio exala vapores ácidos em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área sofre 28 (8d6) pontos de dano ácido, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13.

Dragão das Cavernas

Coberta de espinhos negros, a cabeça sem olhos de um dragão oscila de um lado para o outro. A estranha silhueta de enguia emana escuridão, que se espalha como nanquim na água.

Dragões das cavernas são predadores do topo da cadeia do submundo, e são um pesadelo mesmo para criaturas que têm pouco a temer. Eles podem falar, mas dão valor ao silêncio. Falam raramente, exceto para barganhar por comida.

Nascidos para a Escuridão. Esses dragões não têm olhos, e ostentam espinhos longos e finos que os ajudam a navegar pelos túneis e a selar passagens ao redor deles, impedindo que inimigos os ataquem pelos flancos. As asas atrofiadas não passam de antenas, úteis na hora de correr pelos túneis. Eles enfiam os focinhos estreitos em passagens apertadas, usando a língua para avaliar o local em busca de morcegos e insetos. Dragões das cavernas jovens e filhotes podem voar de forma desajeitada, mas espécimes mais velhos perdem totalmente o voo.

A cor dos dragões das cavernas fica mais escura com a idade, mas sempre garante uma boa camuflagem contra as rochas: branca como calcário, amarela, marrom cor de lama e depois preta nos espécimes mais velhos. Dragões adultos e mais velhos às vezes desbotam, voltando a ficar cinzentos.

Saqueadores Esfomeados. Dragões das cavernas estão sempre com fome, dispostos a comer absolutamente tudo. Devoram mortos-vivos, criaturas do tipo planta ou qualquer outra coisa orgânica. Enquanto se alimentam, tratam as criaturas ao redor tanto como ameaça quanto como próximo prato. As alianças que fazem só duram até que os aliados comecem a sumir enquanto o dragão se alimenta. Podem ser subornados tanto por comida quanto por ouro, mas outras tentativas de diplomacia geralmente falham. Dragões das cavernas se aliam com derros ou drow, juntando-se a eles em batalha contra os darakhuls, mas sempre há um preço a ser pago em sangue e ossos. Aliados sábios mantêm dragões das cavernas bem alimentados.

Uma Vida Dura. A comida limitada no submundo faz com que quase não se tenha notícias sobre dragões das cavernas realmente anciãos. Os mais velhos morrem de fome após esgotar as presas de seu território. Alguns sobem à superfície para se alimentar, mas a sensibilidade à luz do sol, a dificuldade que têm de se deslocar na superfície e a falta de visão fazem com que eles fiquem em grande desvantagem.

O Covil de um Dragão das Cavernas

O mundo de cada dragão das cavernas é um sistema labiríntico de túneis, cavernas e fossos. Eles tomam quilômetros de sistemas de cavernas como território. Dependendo da profundeza de seus domínios, alguns consideram o mundo da superfície como território também, embora visitem essas áreas apenas para eliminar potenciais rivais.

Chaminés verticais grandes o suficiente para abrigar as feras são os locais de emboscada preferidos dos dragões das cavernas jovens. Os rufos de espinhos os mantêm em posição até que as presas passem abaixo deles.

Devido à escassez de comida do mundo subterrâneo, os tesouros acumulados por um dragão das cavernas podem consistir majoritariamente em fontes de comida: colônias de morcegos, besouros gigantes, carcaças em vários estados de putrefação, uma caverna infestada de guinchadores e outras coisas que o dragão não devora imediatamente.

Dragões das cavernas gostam especialmente de ossos e itens com gosto ou cheiro fortes. Grandes coleções de ossos, dentes, presas de marfim e carapaças de insetos gigantes lotam o chão dos covis, espalhados ou arrumados em ossários bem feitos.

Dragões das cavernas não têm uma sociedade permanente. Ocasionalmente, eles se reúnem para acasalar e proteger os ovos em alguns locais de desova. Grandes chaminés verticais são locais populares para construção de ninhos. Nelas, os dragões das cavernas mais velhos também se retiram para morrer em paz. Segundo algumas histórias, enormes tesouros são empilhados em saliências, abismos e outros locais inacessíveis.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), o dragão pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. O dragão não pode usar o mesmo efeito duas vezes seguidas.

- O teto desaba sobre uma criatura que o dragão possa ver a até 36 metros. A criatura sofre 10 (3d6) pontos de dano contundente e fica caída e contida (pelos destroços desabados); se a criatura for bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15, o dano é diminuído pela metade, e ela não ficará contida. A criatura se livra quando ela ou um aliado adjacente usar uma ação para ser bem-sucedida em um teste de Força (Atletismo) CD 15.
- Uma fenda de 3 metros de largura e 3 metros de comprimento se abre no chão da caverna em um ponto à escolha do dragão. Qualquer criatura que esteja ocupando esse espaço deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou cai por 6 metros e sofre 7 (2d6) pontos de dano contundente mais 7 (3d4) pontos de dano perfurante devido às pedras afiadas no fundo.
- O dragão invoca uma fúria de insetos como se tivesse conjurado uma *praga de insetos*, enchendo uma esfera de 6 metros de raio a até 27 metros do dragão. Criaturas que estejam no espaço afetado ou que entrem nele sofrem 22 (4d10) pontos de dano perfurante, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 18. A fúria perdura até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um dragão das cavernas lendário é distorcida pela magia do dragão, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Gases venenosos e sem cheiro enchem de súbito as passagens e cavernas, dispersando-se de forma igualmente rápida a até 9,7 quilômetros do covil.
- Uma inundação repentina transforma os túneis em armadilhas enquanto tremores criam fissuras na pedra a até 9,7 quilômetros do covil. Na superfície, lagos são drenados, e riachos secos há muito tempo têm suas margens inundadas.
- Fúrias de insetos a 1,6 quilômetro do covil aumentam tanto em tamanho quanto em número, tentando escapar da fome indiscriminada do dragão.

Se o dragão morrer, esses efeitos desaparecem dentro de 1d10 dias.

Dragão das Cavernas Adulto

Dragão Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 243 (18d12 + 126)

Deslocamento 12 m, Deslizar na Terra, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)

Salvaguardas Des +6, Con +12, Sab +6, Car +10
Perícias Percepção +10
Imunidades a Dano ácido, trovejante, venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos Percepção às cegas 36 m, Percepção passiva 20
Idiomas Anão, Comum, Darakhul, Dracônico, Goblin
Nível de Desafio 16 (15.000 XP)

Aura de Escuridão. Um dragão das cavernas adulto ou mais velho pode gerar uma aura de escuridão que enche seu espaço e os 6 metros ao redor. Essa escuridão impede o funcionamento da visão e da visão no escuro. Percepção às cegas e visão verdadeira funcionam normalmente. Ativar ou desativar a aura é uma ação bônus.

Deslizar na Terra. Um dragão das cavernas adulto desliza pela pedra, terra ou qualquer outro tipo de solo exceto metal tão facilmente quanto um peixe desliza pela água. Essa escavação não produz ondulações ou outros sinais de presença, e não deixa túneis ou buracos a menos que o dragão decida isso; nesse caso, o movimento cria uma passagem de 4,5 metros de largura por 3 metros de altura. Uma magia de *mover terra* conjurada em uma área que contenha um dragão das cavernas deslizando joga o dragão 9 metros para trás e o deixa atordoado por uma rodada, a menos que ele seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do dragão é Carisma (CD 18 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:
À vontade: *detectar magia, falar com os mortos*
3/Dia cada: *contramagia, escuridão, teia, turvar*
1/Dia cada: *dissipar magia, imobilizar pessoa*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora. Depois, faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d6 + 8) perfurante mais 3 (1d6) venenoso.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d6 + 8) cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (2d8 + 8) contundente.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do dragão que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda ou se o efeito terminar sozinho, ela fica imune à presença aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro Venenoso (Recarga 5–6). O dragão exala gás venenoso e escuro em um cone de 18 metros. Cada criatura nessa área sofre 56 (16d6) pontos de dano venenoso e fica envenenada; se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18, sofre metade do dano e não fica envenenada. O envenenamento perdura até que o alvo faça um descanso longo ou curto, ou até ser removido por uma *restauração menor* ou outro efeito mágico.

REAÇÕES

Rufo de Espinhos. Quando uma criatura tenta entrar no espaço adjacente a um dragão das cavernas, o dragão projeta suas várias antenas e espinhos. A criatura não pode entrar no espaço adjacente ao dragão a menos que seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 18. Se falhar, a criatura pode manter o movimento, mas só em espaços que não estiverem a até 1,5 metro do dragão. Além disso, ela sofre 10 (3d6) pontos de dano perfurante por causa dos espinhos.

AÇÕES LENDÁRIAS

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Reajustar o Rufo de Espinhos. O dragão pode usar novamente o rufo de espinhos, como uma reação, antes do próximo turno dele.

Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Mordida Rápida (Custa 2 Ações). O dragão faz dois ataques de mordida.

DRAGÃO DAS CAVERNAS JOVEM

Dragão Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 157 (15d10 + 75)

Deslocamento 12 m, escalada 6 m, voo 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Salvaguardas Des +4, Con +8, Sab +4, Car +7

Perícias Furtividade +4, Percepção +4

Imunidades a Dano ácido, trovejante, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos Percepção às cegas 36 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Darakhul, Dracônico

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Escavador de Túneis. O dragão das cavernas pode escavar rocha sólida com metade de seu deslocamento de escavação, deixando um túnel de 3 metros de largura e 1,5 metro de altura por onde passa.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do dragão é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

1/Dia cada: *contramagia, teia, turvar*

3/Dia: *escuridão*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d6 + 6) perfurante mais 3 (1d6) venenoso.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d6 + 6) cortante.

Sopro Venenoso (Recarga 5–6). O dragão exala gás venenoso e escuro em um cone de 9 metros. Cada criatura nessa área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou sofre 45 (13d6) pontos de dano venenoso e ficará envenenada. O envenenamento perdura até que o alvo faça um descanso longo ou curto, ou até ser removido por uma *restauração menor* ou outro efeito mágico. Se for bem-sucedido na salvaguarda, o alvo sofre metade do dano e não fica envenenado.

REAÇÕES

Rufo de Espinhos. Quando uma criatura tenta entrar no espaço adjacente a um dragão das cavernas, o dragão projeta suas várias antenas e espinhos. A criatura não pode entrar no espaço adjacente ao dragão a menos que seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 16. Se falhar, a criatura pode manter o movimento, mas só em espaços que não estiverem a até 1,5 metro do dragão. Além disso, ela sofre 4 (1d8) pontos de dano perfurante por causa dos espinhos.

DRAGÃO DAS CAVERNAS FILHOTE

Dragão Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 75 (10d8 + 30)

Deslocamento 9 m, escavação 6 m, voo 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	8 (–1)	10 (+0)	12 (+1)

Salvaguardas Des +3, Con +5, Car +3

Perícias Furtividade +5, Percepção +2

Imunidades a Dano ácido, trovejante, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos Percepção às cegas 36 m, Percepção passiva 12

Idiomas Dracônico

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Escavador de Túneis. O dragão das cavernas pode escavar rocha sólida com metade de seu deslocamento de escavação, deixando um túnel de 1,5 metro de largura e 1,5 metro de altura por onde passa.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do dragão é Carisma. Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia: *escuridão*

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) perfurante mais 3 (1d6) venenoso.

Sopro Venenoso (Recarga 5–6). O dragão exala gás venenoso e escuro em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou sofre 14 (4d6) pontos de dano venenoso e fica envenenada. O envenenamento perdura até que o alvo faça um descanso longo ou curto, ou até ser removido por uma *restauração menor*. Se for bem-sucedido na salvaguarda, o alvo sofre metade do dano e não fica envenenado.

Dragão das Chamas

Esse dragão tem escamas negras, mais chamuscadas do que naturalmente coloridas. Espaços entre as escamas brilham cem vermelho, até que o dragão joga a cabeça para trás e ruge. Brasas vermelhas viram chamas alaranjadas quando a criatura acende da cauda ao focinho.

Dragões das chamas são criaturas caprichosas, fascinadas pelas emoções sombrias e pelas paixões destrutivas. Os dragões do fogo eterno são orgulhosos e invejosos, irritam-se fácil e são completamente impiedosos. Trazem ruína total a civilizações inteiras por motivos triviais, mas sua motivação real é a diversão ao fazer isso. Essas serpentes ardentes tratam o ódio, a falsidade e o desespero como brinquedos para diversão própria. "Que você seja o joguete do fogo" é uma praga usada constantemente entre os tolos.

Zombando de Outros. Essas criaturas de sangue quente provocam suas vítimas como gatos, vendo o mundo e tudo o que há nele como presas de direito. Dragões das chamas jovens são menos sutis do que os mais velhos. Dragões filhotes podem forçar uma mulher a assistir sua família ser queimada ou arruinar um lugar bonito por puro prazer — direto e cruel. Conforme o dragão amadurece, esse sadismo natural se transforma em gosto por um esporte mais complexo. Dragões mais velhos usam política, assassinato e magia em esquemas bem construídos que apenas seres semelhantes são capazes de apreciar. Muitos criam tramas tão intrincadas e cheias de camadas que falta uma resolução real a elas, o que gera apenas uma manipulação sem fim. Um herói pode impedir um homicídio apenas para descobrir que o rei cuja vida poupou virou um déspota. Pode acabar com as mentiras sussurrantes que um vizir dizia ao pé do ouvido de um governante só para descobrir que ele era um mero peão em uma conspiração maior. Ambições sombrias, adagas envenenadas e velhas vendetas criam tamanho ritmo que um novo esquema começa quando outro termina. Muitas vezes, nem mesmo matar o dracônico por trás da trama é suficiente para extinguir o fogo que ele começou.

Propósitos Maliciosos. Os resultados desses esquemas são secundários em relação à diversão que os dragões retiram da perseguição a um objetivo nebuloso e sempre em mutação. Alguns passam séculos torturando uma linhagem familiar apenas porque, no passado, um membro dela invadiu involuntariamente o território de um dragão. Outros tramam maldições eternas após distorcer palavras mal escolhidas, interpretando-as como o mais terrível dos insultos. A vingança em si não é tão importante quanto ter uma desculpa para odiar, tramar e arruinar. Dragões das chamas deleitam-se com essas oportunidades de vingança, enxergando o processo como um delicioso passatempo. A interrupção de um desses jogos desperta uma fúria terrível, e nesses raros momentos de derrota, a raiva dos dragões das chamas pode ser catastrófica. Cidades inteiras são queimadas.

Apaixonados por Lembrancinhas. Dragões das chamas são materialistas e territoriais assim como outros dragões verdadeiros. Cada um tem uma obsessão individual na qual se fixa com louca devoção, aumentando sempre seus tesouros. Alguns corrompem a inocência, outros levam nações à guerra, mas todos sempre coletam uma lembrança de cada vitória, independente do tamanho dela. Há aqueles que colecionam crânios chamuscados, enquanto outros ficam com os tesouros derretidos de impérios caídos. Quando não estão semeando discórdia, dragões das chamas anciãos gostam de contemplar seus espólios. Cada objeto faz com que lembrem da própria majestade e genialidade.

Nada está a salvo das maquinações e do narcisismo sem fim de um dragão das chamas. Eles buscam atenção absoluta e uma reafirmação constante. Quem humilhar um dragão das chamas deve ser sábio o bastante para matá-lo. Deixá-lo vivo significa conseguir a atenção exclusiva do dragão por gerações. Mais sábio ainda são aqueles que tomam o cuidado de não ter sequer traços de envolvimento com a morte de um dragão das chamas. Todas as serpentes ardentes enxergam o assassinato de um de seus pares como o mais grave dos insultos.

Dragão das Chamas Ancião

Dragão Colossal, caótico e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)

Pontos de Vida 481 (26d20 + 208)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	27 (+8)	19 (+4)	16 (+3)	22 (+6)

Salvaguardas Des +9, Con +15, Sab +10, Car +13

Perícias Enganação +13, Furtividade +9, Intuição +10, Percepção +17, Persuasão +13

Imunidades a Dano ígneo

Sentidos Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 27

Idiomas Comum, Dracônico, Gigante, Ignanês, Infernal, Orc

Nível de Desafio 24 (62.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Fogo Encarnado. Todo o dano ígneo causado pelo dragão ignora resistência a dano ígneo, mas não a imunidade a ele.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua presença aterradora. Depois, faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (2d10 + 6) perfurante mais 14 (4d6) ígneo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d6 + 6) cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d8 + 6) contundente.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do dragão que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 21 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda ou se o efeito terminar sozinho, ela fica imune à presença aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro de Fogo (Recarga 5–6). O dragão exala fogo em um cone de 27 metros. Cada criatura nessa área sofre 91 (26d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 23. Cada criatura nessa área também deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 21, ou entra em um frenesi por 1 minuto. Uma criatura em frenesi deve atacar a criatura viva mais próxima, ou então esmagar algum objeto menor que ela mesma se nenhuma criatura puder ser alcançada com um único movimento. Uma criatura em frenesi pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dela, encerrando o efeito ao qual está submetida quando for bem-sucedida.

Chamas Mutantes. O dragão usa polimorfia para se transformar magicamente em uma criatura que tenha imunidade a dano ígneo, com tamanho e nível de desafio não superiores aos seus próprios. Faz o mesmo para voltar à forma verdadeira. Ele retorna para sua forma verdadeira caso morra. Qualquer objeto que ele esteja usando ou carregando pode ser absorvido ou carregado pela nova forma (à escolha do dragão). Na nova forma, o dragão mantém seu alinhamento, pontos de vida, Dado de Vida, habilidade de falar, proficiências, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como esta ação. As estatísticas e capacidades são, de outra maneira, substituídas pelas da nova forma, exceto pelas características de classe ou ações lendárias da forma em questão.

AÇÕES LENDÁRIAS

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Ataque com a Asa (Custa 2 Ações). O dragão bate as asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 21 ou sofre 13 (2d6 + 6) pontos de dano contundente e fica caída. Depois, o dragão pode voar por no máximo metade de seu deslocamento de voo.

DRAGÃO DAS CHAMAS ADULTO

Dragão Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 212 (17d12 + 102)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	23 (+6)	17 (+3)	14 (+2)	20 (+5)

Salvaguardas Des +7, Con +11, Sab +7, Car +10

Perícias Enganação +10, Furtividade +7, Intuição +7, Percepção +12, Persuasão +10

Imunidades a Dano ígneo

Sentidos Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 22

Idiomas Comum, Dracônico, Gigante, Ignanês, Infernal, Orc

Nível de Desafio 16 (15.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Fogo Encarnado. Todo o dano ígneo causado pelo dragão ignora resistência a dano ígneo, mas não a imunidade a ele.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora. Depois, faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10 + 4) perfurante mais 7 (2d6) ígneo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) contundente.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do dragão que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda ou se o efeito terminar sozinho, ela fica imune à presença aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro de Fogo (Recarga 5–6). O dragão exala fogo em um cone de 18 metros. Cada criatura nessa área sofre 63 (18d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 19. Cada criatura nessa área também deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 ou entra em um frenesi por 1 minuto. Uma criatura em frenesi deve atacar a criatura viva mais próxima, ou então esmagar algum objeto menor que ela mesma se nenhuma criatura puder ser alcançada com um único movimento. Uma criatura em frenesi pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dela, encerrando o efeito ao qual está submetida quando for bem-sucedida.

Chamas Mutantes. O dragão usa polimorfia para se transformar magicamente em uma criatura que tenha imunidade a dano ígneo, com tamanho e nível de desafio não superiores aos seus próprios. Faz o mesmo para voltar à forma verdadeira. Ele retorna para sua forma verdadeira caso morra. Qualquer objeto que ele esteja usando ou carregando pode ser absorvido ou carregado pela nova forma (à escolha do dragão). Na nova forma, o dragão mantém seu alinhamento, pontos de vida, Dado de Vida, habilidade de falar, proficiências, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como esta ação. As estatísticas e capacidades são, de outra maneira, substituídas pelas da nova forma, exceto pelas características de classe ou ações lendárias da forma em questão.

AÇÕES LENDÁRIAS

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Ataque com a Asa (Custa 2 Ações). O dragão bate as asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 17 ou sofre 11 (2d6 + 4) pontos de dano contundente e fica caída. Depois, o dragão pode voar por no máximo metade de seu deslocamento de voo.

DRAGÃO DAS CHAMAS JOVEM

Dragão Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 161 (17d10 + 68)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)

Salvaguardas Des +6, Con +8, Sab +5, Car +8

Perícias Enganação +8, Furtividade +6, Intuição +5, Percepção +9, Persuasão +8

Imunidades a Dano ígneo

Sentidos Percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19

Idiomas Comum, Dracônico, Gigante, Ignanês, Infernal, Orc

Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Fogo Encarnado. Todo o dano ígneo causado pelo dragão ignora resistência a dano ígneo, mas não a imunidade a ele.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d10 + 2) perfurante mais 3 (1d6) ígneo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) cortante.

Sopro de Fogo (Recarga 5–6). O dragão exala fogo em um cone de 9 metros. Cada criatura nessa área sofre 56 (16d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 16.

DRAGÕES DAS CHAMAS EM MIDGARD

Dragões das chamas descendem da filha passional da grande Serpente do Mundo. Bardos dizem que um novo ovo de dragão das chamas aparece no mundo quando Glaurvistus completa seus jogos cíclicos de luxúria e vingança. A satisfação dela traz ruínas no instante em que ocorre, e também por séculos depois quando um novo ovo eclode.

Glaurvistus, a Chaga Fumegante, coloca-se em vários eventos mortais, deixando sua marca a fogo na história. Ela inventa afrontas quando está entediada, desenvolvendo tramas complexas contra inimigos arbitrários até que tudo termine em morte. Seu jogo preferido consiste em jurar admiração por um robusto herói ou heroína e depois arruinar lenta e destrutivamente, a vida dessa pessoa. As falsas acusações que inventa culminam em uma morte furiosa para o objeto azarado de sua atenção. Ela sempre poupa da cremação algum objeto que a pessoa amava, construindo o próprio tesouro com as memórias de milhares de campeões assassinados.

Glaurvistus tem muitos covis, a maioria deles em vulcões ativos ou nas profundezas da terra. Cada um ostenta tesouros únicos para atrair aqueles que desejam ser heróis. Ela faz questão de ter várias fortalezas para seus filhotes mais amados, que supervisionam o domínio da mãe. Não há maneira mais efetiva de fazer com que um herói ou heroína consiga a atenção dela do que matando uma de suas crias favoritas. Dizem as lendas que ela se esconde em um verdadeiro santuário, acessando o mundo externo apenas através de magia ou por cavernas feitas de adamantina fundida.

A Chaga Fumegante respeita poucos rivais. Ela encara a maior parte dos dragões como se fossem filhotes, e oferece estima relutante apenas àqueles mais velhos e mais poderosos. Trata parentes próximos com respeito familiar, mas considera todos inferiores a ela. De suas crias, exige obediência, e sua consideração só é conquistada à base de sucesso constante. Ela espera o descarte imediato de tramas seculares ao seu mero capricho, e o preço pela deslealdade é uma vingança terrível.

Seus filhos mais velhos enxergam padrões ao longo dos anos, e se perguntam se Glaurvistus persegue algum objetivo maior que eles são incapazes de vislumbrar. Toda a criação é um brinquedo nas garras dela.

DRAGÃO DAS CHAMAS FILHOTE

Dragão Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Salvaguardas Des +4, Con +4, Sab +3, Car +5

Perícias Enganação +5, Furtividade +4, Intuição +3, Percepção +5, Persuasão +5

Imunidades a Dano ígneo

Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Dracônico, Ignanês

Nível de Desafio 3 (700 XP)

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d10 + 1) perfurante mais 3 (1d6) ígneo.

Sopro de Fogo (Recarga 5–6). O dragão exala fogo em um cone de 3 metros. Cada criatura nessa área sofre 24 (7d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 12.

Covil do Dragão das Chamas

Dragões das chamas vivem em covis onde um fogo ardente está sempre próximo: vulcões, minas de enxofre, cavernas cheias de gêiseres e lugares onde o Plano Elemental do Fogo toca o Plano Material. Independentemente do local, o propósito deles é sempre servir como uma vitrine para todos os troféus que o dragão coletou. Prêmios cuidadosamente arrumados e organizados decoram as paredes, às vezes até mesmo protegidos atrás de redomas de cristal. Essas exposições alimentam tanto a vaidade quanto o orgulho de cada dragão, além de servir como isca para aventureiros — dragões das chamas amam instigar os instintos mais baixos em suas presas.

Muitos desses covis ostentam uma grande superfície reflexiva. Não há nada que um dragão das chamas ame mais do que ele mesmo.

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 ((perdendo empates de iniciativas), o dragão pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. O dragão não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Uma nuvem de fumaça em forma de esfera de 6 metros de raio, centrada em um ponto que o dragão possa ver a até 36 metros dele. A esfera se espalha por todos os lados, e a área fica ligeiramente obscurecida. Cada criatura na nuvem de fumaça deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica cega por 1 minuto. Um alvo cego pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.
- O chão irrompe com força vulcânica em um ponto que o dragão possa ver a até 36 metros dele. Qualquer criatura a até 6 metros desse ponto deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou fica caída e aprisionada no chão. Uma criatura aprisionada dessa maneira fica contida e não pode se levantar. Ela pode interromper a contenção se ela ou outra criatura executar uma ação para ser bem-sucedida em um teste de Força CD 15.
- Uma muralha de fogo brota do chão a até 36 metros do dragão. A muralha tem até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,50 metro de largura, e pode assumir qualquer formato que o dragão deseje. Ela bloqueia a linha de visão. Quando a muralha aparece, cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 15. Uma criatura malsucedida na salvaguarda sofre 21 (6d6) pontos de dano ígneo. Cada criatura entrando na muralha pela primeira vez a cada turno, ou que termine o turno nela, sofre 21 (6d6) pontos de dano ígneo. A muralha perdura até que o dragão use essa mesma ação de covil novamente ou até que o dragão morra.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil de um dragão das chamas lendário é distorcida pela magia do dragão, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Discussões e mal-entendidos surgem facilmente a até 9,7 quilômetros do covil. Amizades são facilmente rompidas, e atos criminosos são comuns.
- A temperatura aumenta a até 9,7 quilômetros do covil. Plantações definham, causando fome.
- Gêiseres de enxofre se formam dentro e ao redor do covil do dragão. Alguns irrompem somente uma vez a cada hora, sendo percebidos apenas com uma salvaguarda bem-sucedida de Sabedoria (Percepção) CD 20. Uma criatura que esteja sobre um gêiser em erupção sofre 21 (6d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15.

Se o dragão morre, as discussões e os mal-entendidos desaparecem imediatamente, e a temperatura volta ao normal em até 1d10 dias. Todos os gêiseres permanecem onde estão.

Dragão de Mitral

Dragões de mitral são espertos e estudados, além de lendários pacificadores e conjuradores. Eles perseguem os próprios interesses quando não são convocados para resolver disputas.

Campeões Resplandecentes. A luz faz brilhar as escamas lustrosas de um dragão de mitral, que reluzem na cor branca. As minúsculas asas ficam fechadas, acomodadas sobre o corpo — mas se abrem como leques para expor membranas cintilantes e transparentes. A cabeça estreita, com meras fendas no lugar dos olhos e das narinas, termina em um pescoço magro. A aparência delgada desse dragão continua pelo corpo; a forma impossivelmente esbelta de um dragão de mitral o faz parecer extremamente frágil.

Fúria na Juventude. Dragões de mitral mais jovens atacam e pilham tanto quanto qualquer outro dragão cromático, sendo movidos principalmente pela cobiça em adquirir um tesouro valioso — embora sejam menos propensos a matar por diversão ou por pura crueldade. Quando adultos ou mais velhos, porém, importam-se menos com a prosperidade material, sendo mais inclinados a valorizar a amizade, o conhecimento e uma vida pacífica, dedicada a uma perseguição a objetivos interessantes.

Pacificadores. Dragões de mitral adultos ou mais velhos têm o temperamento ideal para serem diplomatas e mediadores (alguns outros dragões os chamam cinicamente de juízes). Eles sentem prazer em levar alguma paz para os conflitos. Dentre todos os dragões, a neutralidade estrita e a habilidade para ignorar muitos ataques os tornam particularmente adequados a esses papéis vitais.

Dragão de Mitral Ancião

Dragão Colossal, neutro

Classe de Armadura 20 (armadura natural)

Pontos de Vida 297 (17d20 + 119)

Deslocamento 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	16 (+3)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)	24 (+7)

Salvaguardas Des +9, Con +13, Int +13, Sab +13, Car +13

Perícias Atletismo +15, História +13, Intuição +13, Intimidação +13, Percepção +13, Persuasão +13

Resistências a Dano contundente, perfurante e cortante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ácido, trovejante

Imunidades à Condição enfeitiçado

Sentidos Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 23

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Primordial

Nível de Desafio 18 (20.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do dragão é Inteligência (CD 21 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *línguas*

5/Dia cada: *aprimorar atributo, contramagia, dissipar magia*

Estilhaços de Mitral. Dragões de mitral anciãos podem escolher manter os estilhaços de mitral do ataque de sopro deles como uma zona perigosa de espinhos. A região deve ser tratada como uma zona de *crescer espinhos*, que causa 2d8 pontos de dano cortante mágico para cada 1,5 metro avançado.

Conjuração. O dragão é um conjurador de 15° nível. Seu atributo de conjuração é Inteligência (CD 21 para evitar magia, +13 para acertar com ataques mágicos). Não precisa de componentes materiais para conjurar suas magias. O dragão tem as seguintes magia de mago preparadas:

Truques (à vontade): *bolha ácida, ilusão menor, luz, mãos mágicas, prestidigitação arcana*

1° círculo (4 espaços): *enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos, retirada acelerada, servo invisível*

2° círculo (3 espaços): *imobilizar pessoa, turvar, ver o invisível*

3° círculo (3 espaços): *celeridade, proteção contra energia, relâmpago*

4° círculo (3 espaços): *muralha de fogo, pele-rocha, porta dimensional*

5° círculo (2 espaços): *círculo de teleporte, polimorfia*

6° círculo (1 espaço): *proteger fortaleza*

7° círculo (1 espaço): *cárcere de energia*

8° círculo (1 espaço): *campo antimagia*

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora. Depois, faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +15 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 22 (2d12 + 9) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +15 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d8 + 9) cortante. O alvo perde 5 pontos de vida por hemorragia no começo de cada turno dele durante 6 rodadas, a menos que receba cura mágica. O dano por hemorragia é cumulativo; o alvo perde 5 pontos de vida por rodada para cada ferimento que esteja sangrando feito pelas garras do dragão de mitral.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +15 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 20 (2d10 + 9) contundente.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do dragão que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 21 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda ou caso o efeito termine sozinho, ela fica imune à presença aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarga 5–6). Um dragão de mitral pode cuspir uma linha de estilhaços metálicos com 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Alvos nessa linha sofrem 59 (17d6) pontos de dano cortante mágico e perdem mais 10 pontos de vida por hemorragia no início do turno deles durante 6 rodadas; sofrem metade do dano cortante e por hemorragia caso sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza CD 21. Apenas cura mágica interrompe a hemorragia antes das 6 rodadas. Os estilhaços se dissolvem em fumaça 1 rodada após o uso do ataque de sopro.

Dragões de Mitral em Midgard

Dragões de mitral são dragões rebeldes que, no passado, procuravam semear a paz entre dragões cromáticos e metálicos. Sem sucesso, declararam-se neutros e procuraram por oportunidades de trazer a paz em outros lugares — são os únicos dragões que combatem a guerra perpétua do Império dos Dragões, servindo ocasionalmente como mercenários contra os Mharotis.

AÇÕES LENDÁRIAS

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Ataque com a Asa (Custa 2 Ações). O dragão bate as asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 23 ou sofre 18 (2d8 + 9) pontos de dano contundente e ficará caída. Depois, o dragão pode voar por no máximo metade de seu deslocamento de voo.

DRAGÃO DE MITRAL ADULTO

Dragão Enorme, neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 184 (16d12 + 80)

Deslocamento 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	18 (+4)	21 (+5)	20 (+5)	21 (+5)	20 (+5)

Salvaguardas Des +9, Con +10, Int +10, Sab +10, Car +10

Perícias Atletismo +13, História +10, Intuição +10, Percepção +10, Persuasão +10

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ácido, trovejante

Imunidades à Condição enfeitiçado

Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 20

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Primordial

Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do dragão é Inteligência (CD 18 para evitar magia, +10 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *línguas*

5/Dia cada: *aprimorar atributo, dissipar magia*

Conjuração. O dragão é um conjurador de 6º nível. Seu atributo de conjuração é Inteligência (CD 18 para evitar magia, +10 para acertar com ataques mágicos). Não precisa de componentes materiais para conjurar suas magias. O dragão tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *bolha ácida, luz, mãos mágicas, prestidigitação arcana*

1º círculo (4 espaços): *enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos, retirada acelerada, servo invisível*

2º círculo (3 espaços): *imobilizar pessoa, turvar, ver o invisível*

3º círculo (3 espaços): *celeridade, proteção contra energia, relâmpago*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua presença aterradora. Depois, faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 19 (2d10 + 8) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d6 + 8) cortante. O alvo perde 4 pontos de vida por hemorragia no começo de cada turno dele durante 6 rodadas, a menos que receba cura mágica. O dano por hemorragia é cumulativo; o alvo perde 4 pontos de vida por rodada para cada ferimento que esteja sangrando feito pelas garras do dragão de mitral.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (2d8 + 8) contundente.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do dragão que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda ou caso o efeito termine sozinho, ela fica imune à presença aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Arma de Sopro (Recarga 5–6). Um dragão de mitral pode exalar uma linha de estilhaços metálicos com 18 metros de comprimento e 1,50 metro de largura. Alvos nessa linha sofrem 42 (12d6) pontos de dano cortante mágico e perdem mais 8 pontos de vida por hemorragia no início do turno deles durante 6 rodadas; sofrem metade do dano cortante e por hemorragia caso sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza CD 18. Apenas cura mágica interrompe a hemorragia antes das 6 rodadas. Os estilhaços se dissolvem em fumaça 1 rodada após o uso do ataque de sopro.

AÇÕES LENDÁRIAS

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas ao final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Ataque com a Asa (Custa 2 Ações). O dragão bate as asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 21 ou sofre 15 (2d6 + 8) pontos de dano contundente e fica caída. Depois, o dragão pode voar por no máximo metade de seu deslocamento de voo.

DRAGÃO DE MITRAL JOVEM

Dragão Médio, neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 92 (16d8 + 20)

Deslocamento 15 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	22 (+6)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Salvaguardas Des +9, Con +4, Sab +5, Car +5

Perícias Acrobacia +6, Intuição +5, Percepção +5, Persuasão +5

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ácido, trovejante

Imunidades à Condição enfeitiçado

Sentidos Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Primordial

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do dragão é Inteligência. Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *línguas*

3/Dia: *aprimorar atributo*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d10 + 3) cortante. O alvo perde 3 pontos de vida por hemorragia no começo de cada turno dele durante 6 rodadas, a menos que receba cura mágica. O dano por hemorragia é cumulativo; o alvo perde 3 pontos de vida por rodada para cada ferimento que esteja sangrando feito pelas garras do dragão de mitral.

Arma de Sopro (Recarga 5–6). Um dragão de mitral pode exalar uma linha de estilhaços metálicos com 15 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Alvos nessa linha sofrem 21 (6d6) pontos de dano cortante mágico e perdem mais 5 pontos de vida por hemorragia no início do turno deles durante 6 rodadas; sofrem metade do dano cortante caso sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza CD 12, mas o dano por hemorragia não é afetado. Apenas cura mágica interrompe a hemorragia antes das 6 rodadas. Os estilhaços se dissolvem em fumaça 1 rodada após o uso do ataque de sopro.

Dragão do Vazio

É um dragão aparentemente feito de céu noturno, com brilhantes estrelas brancas no lugar dos olhos. Estrelas menores cintilam no céu que é o corpo do dragão.

Crias das Estrelas. Dragões do vazio vagam pelos espaços desocupados além das bordas do mundo mortal; eles são andarilhos das estrelas. São indiferentes a tudo, entrando em contato apenas com os seres transcendentais que vivem acima e além da terra, incluindo as formas encarnadas das próprias estrelas. Quando criaturas inferiores visitam dragões do vazio, os próprios dragões mal percebem.

Testemunhas do Vazio. Dragões do vazio são criaturas imensamente instruídas; como já viram demais, vagam nas bordas do próprio vazio. Mas espiar o imenso nada que há lá fora tem um preço. Dragões do vazio carregam um pedaço desse nada com eles, e o nada lentamente os devora. São todos insanos, e a loucura deles é contagiosa. Quando os dragões voam em fúria e atacam, a loucura deles flui para destruir a mente dos seres inferiores.

Estudiosos Vorazes. Apesar da existência alheia e das manias esquisitas, dragões do vazio ainda acumulam tesouros. Pedras preciosas que brilhem como as estrelas do meio em que habitam são particularmente apreciadas. O principal bem deles, porém, é o conhecimento. Dragões do vazio acumulam trechos de sabedoria proibida ou perdida, e gastam a maior parte do tempo nos covis, reclinados sobre esses materiais. Ai de quem tentar tocar na coleção deles... Nada desperta mais a loucura latente desses dragões do que uma violação aos bens que acumulam.

Dragão do Vazio Ancião

Dragão Colossal, caótico e neutro

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 448 (23d20 + 207)
Deslocamento 12 m, voo 24 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Salvaguardas Des +7, Con +16, Sab +9, Car +13
Perícias Arcanismo +18, Furtividade +7, Percepção +16, Persuasão +13
Imunidades a Dano gélido
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado
Sentidos Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 26
Idiomas Celestial, Comum, Dialeto do Vazio, Dracônico, Infernal, Primordial
Nível de Desafio 24 (62.000 XP)

Frio do Vazio. Todo o dano gélido causado pelo dragão do vazio ignora resistência a dano gélido, mas não a imunidade a ele.

Explosão Estelar. Quando o dragão do vazio é morto, ele explode em um fluxo de destruição celestial. Cada criatura e objeto a até 1,6 quilômetro do dragão sofre 55 (10d10) pontos de dano contundente, 55 (10d10) pontos de dano gélido e 55 (10d10) pontos de dano psíquico. Cada tipo de dano pode ser reduzido pela metade com uma salvaguarda bem-sucedida CD 21: Destreza vs. dano contundente, Constituição vs. dano gélido e Sabedoria vs. dano psíquico. Adicionalmente, uma criatura que falhar em duas ou três das salvaguardas é afetada por uma magia de *transição planar*, sendo enviada a um plano aleatório. Caso seja enviada ao plano que já ocupa, ela surge a 5d100 quilômetros do ponto inicial em uma direção aleatória.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Habitantes do Vazio. Um dragão do vazio vive na imensidão entre as estrelas, e não precisa respirar, alimentar-se, hidratar-se ou dormir. Quando está voando entre as estrelas, o dragão do vazio desliza magicamente pelos ventos solares, viajando entre dois pontos do vazio em um tempo impossivelmente curto.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão usa sua aura de loucura. Depois, faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 20 (2d10 + 9) perfurante mais 14 (4d6) gélido.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d6 + 9) cortante mais 7 (2d6) gélido.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d8 + 9) contundente.

Aura de Loucura. Cada criatura à escolha do dragão que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 22 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se falhar na salvaguarda por 5 ou mais, a criatura fica louca. Uma criatura insana fica permanentemente amedrontada, comportando-se como se estivesse afetada por *confusão* enquanto estiver amedrontada dessa maneira. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda ou caso o efeito termine sozinho, ela fica imune à aura de loucura do dragão pelas próximas 24 horas.

Armas de Sopro (Recarga 5–6). O dragão usa uma das armas de sopro a seguir:

Sopro de Gravidade. O dragão exala um cubo de 27 metros de lado, centrado no próprio dragão, que exerce uma poderosa gravidade localizada. O dano por queda nessa área aumenta em 1d10 pontos a cada 3 metros de queda. Uma criatura que começa o próprio turno dentro da área ou que entra nela pela primeira vez no turno, incluindo quando o dragão criar o campo, deve

Explosão Estelar

Um dragão do vazio ancestral pode ser mais mortal do que um nível de desafio 24 implica, graças à habilidade Explosão Estelar. Se alguém derrotar e matar um dragão do vazio, pode ser obliterado por uma explosão cósmica de 165 PV de dano — o suficiente para matar personagens atingidos pelo impacto total. Personagens têm três chances de reduzir o impacto com salvaguardas bem-sucedidas, e quando forem fortes o suficiente para derrotar um dragão do vazio ancião, provavelmente alguns terão resistência ou imunidade a um ou mais tipos de dano envolvidos. Então, mesmo que estejam completamente despreparados para o efeito da explosão estelar, pode ser que alguns heróis sobrevivam.

A chave para encarar um dragão do vazio ancestral é a informação. PNJs e lendas devem encorajar os personagens a pesquisar sobre a criatura antes de batalhar contra ela. Conhecendo o terrível risco de matar um dragão do vazio, os personagens podem preparar um plano — e o que poderia ser uma trágica armadilha do tipo "ahá, te peguei" vira um quebra-cabeça desafiante.

fazer uma salvaguarda de Destreza CD 24. Se for malsucedida, a criatura fica contida. Se for bem-sucedida, o deslocamento da criatura é dividido pela metade durante o tempo em que ela permanecer no campo. Uma criatura contida pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dela. O campo perdura até que o sopro do dragão recarregue, e ele não pode usar o sopro de gravidade duas vezes seguidas.

Sopro de Flama Estelar. O dragão exala fogo estelar em um cone de 27 metros. Cada criatura na área sofre 45 (13d6) pontos de dano ígneo mais 45 (13d6) pontos de dano radiante, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 24.

Teleporte. O dragão se teleporta magicamente para qualquer espaço aberto a até 30 metros.

REAÇÕES

Torção do Vazio. Quando o dragão é atingido por um ataque à distância, ele pode criar uma pequena fissura no espaço para aumentar sua CA em 7 contra o ataque. Se o ataque não acertar por causa desse aumento, o dragão pode escolher uma criatura a até 9 metros para ser o novo alvo do ataque. A jogada de ataque original deve ser usada para determinar se o ataque atinge o novo alvo.

AÇÕES LENDÁRIAS

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Deslizamento do Vazio (Custa 2 Ações). O dragão distorce o tecido do espaço. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 21 ou sofre 13 (2d6 + 6) pontos de dano contundente e ficará caída. Depois, o dragão pode se teleportar para um espaço desocupado a até 12 metros.

Esconderijo no Vazio (Custa 3 Ações). O dragão pode alcançar magicamente seu tesouro acumulado e recuperar um item dele. Se o dragão estiver segurando um item, pode usar essa habilidade para depositá-lo no local do tesouro.

DRAGÃO DO VAZIO ADULTO

Dragão Enorme, caótico e neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 229 (17d12 + 119)

Deslocamento 12 m, voo 24 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Salvaguardas Des +5, Con +12, Sab +6, Car +10

Perícias Arcanismo +13, Furtividade +5, História +13, Percepção +11, Persuasão +10

Imunidades a Dano gélido

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 21

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Dracônico

Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Frio do Vazio. Todo o dano gélido causado pelo dragão do vazio ignora resistência a dano gélido, mas não a imunidade a ele.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Habitantes do Vazio. Igual ao dragão do vazio ancião.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão usa sua Aura de Loucura. Depois, faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d10 + 7) perfurante mais 7 (2d6) gélido.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d6 + 7) cortante mais 3 (1d6) gélido.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d8 + 7) contundente.

Aura de Loucura. Igual ao dragão do vazio ancião, mas com uma salvaguarda de Sabedoria CD 18.

Armas de Sopro (Recarga 5–6). O dragão usa uma das armas de sopro a seguir:

Sopro de Gravidade. O dragão exala um cubo de 18 metros de lado, centrado no próprio dragão, que exerce uma poderosa gravidade localizada. O dano por queda nessa área aumenta em 1d10 pontos a cada 3 metros de queda. Uma criatura que começa o próprio turno dentro da área ou que entra nela pela primeira vez no turno, incluindo quando o dragão criar o campo, deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 20. Se for malsucedida,

a criatura fica contida. Se for bem-sucedida, o deslocamento da criatura é dividido pela metade durante o tempo em que ela permanecer no campo. Uma criatura contida pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dela. O campo perdura até que o sopro do dragão recarregue, e ele não pode usar o sopro de gravidade duas vezes seguidas.

Sopro de Flama Estelar. O dragão exala fogo estelar em um cone de 18 metros. Cada criatura na área sofre 31 (9d6) pontos de dano ígneo mais 31 (9d6) pontos de dano radiante, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 20.

Teleporte. O dragão se teleporta magicamente para qualquer espaço aberto a até 30 metros.

REAÇÕES

Torção do Vazio. Quando o dragão é atingido por um ataque à distância, ele pode criar uma pequena fissura no espaço para aumentar sua CA em 5 contra o ataque. Se o ataque não acertar por causa desse aumento, o dragão pode escolher uma criatura a até 9 metros para ser o novo alvo do ataque. A jogada de ataque original deve ser usada para determinar se o ataque atinge o novo alvo.

AÇÕES LENDÁRIAS

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Deslizamento do Vazio (Custa 2 Ações). O dragão distorce o tecido do espaço. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 18 ou sofre 12 (2d6 + 5) pontos de dano contundente e ficará caída. Depois, o dragão pode se teleportar para um espaço desocupado a até 12 metros.

Esconderijo no Vazio (Custa 3 Ações). O dragão pode alcançar magicamente seu tesouro acumulado e recuperar um item dele. Se o dragão estiver segurando um item, pode usar essa habilidade para depositá-lo no local do tesouro.

DRAGÃO DO VAZIO JOVEM

Dragão Grande, caótico e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 157 (15d10 + 75)

Deslocamento 12 m, voo 24 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Salvaguardas Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8

Perícias Arcanismo +10, Furtividade +4, História +10, Percepção +8, Persuasão +8

Imunidades a Dano gélido

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 18

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Dracônico

Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Frio do Vazio. Todo o dano gélido causado pelo dragão do vazio ignora resistência a dano gélido, mas não a imunidade a ele.

Habitantes do Vazio. Igual ao dragão do vazio ancião.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) perfurante mais 3 (1d6) gélido.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) cortante.

Armas de Sopro (Recarga 5–6). O dragão usa uma das armas de sopro a seguir:

Sopro de Gravidade. O dragão exala um cubo de 9 metros de lado, centrado no próprio dragão, que exerce uma poderosa gravidade localizada. O dano por queda nessa área aumenta em 1d10 pontos a cada 3 metros de queda. Uma criatura que começa o próprio turno dentro da área ou que entra nela pela primeira vez no turno, incluindo quando o dragão criar o campo, deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 17. Se for malsucedida, a criatura fica contida. Se for bem-sucedida, o deslocamento da criatura é dividido pela metade durante o tempo em que ela permanecer no campo. Uma criatura contida pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dela. O campo perdura até que o sopro do dragão recarregue, e ele não pode usar o sopro de gravidade duas vezes seguidas.

Sopro de Flama Estelar. O dragão exala fogo estelar em um cone de 9 metros. Cada criatura na área sofre 28 (8d6) pontos de dano ígneo mais 28 (8d6) pontos de dano radiante, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 17.

REAÇÕES

Torção do Vazio. Igual ao dragão do vazio adulto, mas com uma CA aumentada em 4.

DRAGÃO DO VAZIO FILHOTE

Dragão Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (6d8 + 18)

Deslocamento 9 m, voo 18 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	9 (–1)	17 (+3)

Salvaguardas Des +4, Con +5, Sab +1, Car +5

Perícias Furtividade +2, Percepção +3

Imunidades a Dano gélido

Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Dracônico

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Frio do Vazio. Todo o dano gélido causado pelo dragão do vazio ignora resistência a dano gélido, mas não a imunidade a ele.

Habitantes do Vazio. Igual ao dragão do vazio ancião.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d10 + 3) perfurante mais 3 (1d6) gélido.

Armas de Sopro (Recarga 5–6). O dragão usa uma das armas de sopro a seguir:

Sopro de Gravidade. O dragão exala um cubo de 4,5 metros de lado, centrado no próprio dragão, que exerce uma poderosa gravidade localizada. O dano por queda nessa área aumenta em

1d10 pontos a cada 3 metros de queda. Uma criatura que começa o próprio turno dentro da área ou que entra nela pela primeira vez no turno, incluindo quando o dragão criar o campo, deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 13. Se for malsucedida, a criatura fica contida. Se for bem-sucedida, o deslocamento da criatura será dividido pela metade durante o tempo em que ela permanecer no campo. Uma criatura contida pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dela. O campo perdura até que o sopro do dragão recarregue, e ele não pode usar o sopro de gravidade duas vezes seguidas.

Sopro de Flama Estelar. O dragão exala fogo estelar em um cone de 4,5 metros. Cada criatura na área sofre 10 (3d6) pontos de dano ígneo mais 10 (3d6) pontos de dano radiante, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13.

REAÇÕES

Torção do Vazio. Igual ao dragão do vazio adulto, mas com uma CA aumentada em 2.

O Covil de um Dragão do Vazio

O covil verdadeiro de um dragão do vazio fica nas profundezas do vazio congelante e sem ar que existe entre as estrelas. Escondido em cavernas dentro de silenciosos asteroides vagantes ou no topo das ruínas resplandecentes de uma Cidadela Estelar, o covil do dragão fica no grande vazio do espaço.

Quando um dragão do vazio reclama um abrigo em algum outro lugar, ele forja uma conexão com seu covil verdadeiro. Prefere os picos de grandes montanhas, vales ou ruínas em elevados de onde ele tenha uma visão clara do céu. O dragão pode se estender pelo espaço a partir de seu lar para alcançar tesouros acumulados escondidos no vazio. Essa conexão tem repercussões, obviamente, e os mais poderosos dragões do vazio deixam uma marca no mundo ao redor de onde se instalam. Intrusões do além e sede por conhecimentos banidos são comuns junto a tais covis.

Se estiver lutando em seu covil, o Nível de Desafio de um dragão do vazio aumenta em 1 — indo para 15 no caso de um adulto (13.000 XP) e 25 no caso de um ancião (75.000 XP).

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), o dragão pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. O dragão não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- O dragão cancela a gravidade natural dentro de seu covil (áreas sob efeito de seu sopro de gravidade não são afetadas). Criaturas flutuam 3 metros acima do chão por uma rodada, ficando contidas. Criaturas flutuantes podem se mover apenas por metade de seu deslocamento, a menos que tenham a propriedade de planar ou que usem voos mágicos; nesse caso, movem-se normalmente. Isso perdura até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.
- O Vazio sobrepõe rapidamente o covil na forma de uma esfera de 6 metros de raio feita de escuridão, pontuada por faixas de um azul profundo e por pontos de luz. A esfera é centralizada em um ponto que o dragão possa enxergar a até 36 metros dele. A esfera se espalha para todos os lados. A área fica totalmente obscurecida e não contém ar (criaturas devem prender a respiração). Cada criatura na esfera, quando esta aparecer, sofre 10 (3d6) pontos de dano gélido, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15. Qualquer criatura que termine o turno dela dentro da esfera sofre 10 (3d6) pontos de dano gélido. A esfera perdura até que o dragão use essa mesma ação de covil novamente ou até que o dragão morra.
- O dragão rasga o tecido do espaço, forçando subitamente duas criaturas que ele possa ver a até 36 metros dele a existirem no mesmo lugar. O próprio espaço repele as criaturas de volta para suas posições originais. Cada criatura sofre 16 (3d10) pontos de dano energético e fica caída, ou sofre metade desse dano e não fica caída caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 15.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil de um dragão do vazio lendário é distorcida pela magia do dragão, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Segredos são revelados a até 9,7 quilômetros do covil. Pistas são inadvertidamente descobertas, atos falhos sugerem verdades escondidas, criaturas se tornam morbidamente curiosas por conhecimentos proibidos.
- A luz fica mais fraca a até 9,7 quilômetros do covil. Iluminações não mágicas, incluindo a luz do sol, não são capazes de criar luz plena nessa área.
- Criaturas de outros mundos vêm visitar, e vozes sem corpo sussurram na noite a até 9,7 quilômetros do covil do dragão. Celestiais, feéricos e ínferos com Nível de Desafio 2 ou menor podem atravessar para o mundo nessa área.

Se o dragão morrer, esses efeitos desaparecem dentro de 1d10 dias.

DRAGÕES DO VAZIO EM MIDGARD

Dragões do vazio são as crias mais velhas de Veles, a Serpente do Mundo, e são venerados pelos seguidores dela. Algumas histórias alegam que eles foram os primeiros a ensinar magia aos elfos.

Dragão dos Mares

Esse dragão de cor azul tem uma cabeça de tubarão que termina em um corpo de enguia. As grandes barbatanas servem também como asas.

Dragões Divinos. Dragões dos mares são crias do oceano, e acreditam que são seres semidivinos, dignos de adoração. Dado o tamanho e o poder deles, podem estar certos; frequentemente, servem de companhia ou montaria aos deuses dos mares.

Apesar das obrigações solenes invocadas pelos dragões dos mares graças à sua linhagem, eles são extremamente caprichosos. As imensas criaturas são brincalhonas, mas seus jogos podem destroçar cascos de navios e afogar marinheiros. Esses dragões dos mares deslizam pelas ondas com alegria tangível enquanto caçam baleias e cardumes inteiros de atum.

Arte do Naufrágio. Dragões dos mares amam colecionar tesouros. Apreciam em especial os destroços de navios cheios de preciosidades, afundados por tempestades, em batalha ou por ação dos próprios dragões. Embora apreciem todo tipo de riqueza, preferem itens resistentes e que suportem uma longa exposição à água salgada. Metais e pedras preciosas adicionam um brilho dramático ao covil desses dragões conforme estes são iluminados por feixes de luz. Dragões dos mares pegam quaisquer tesouros mais perecíveis e os colocam em altares de corais, para que se dissolvam no oceano como oferendas aos deuses dos mares.

Memoriais Afundados. O covil de um dragão dos mares é repleto de navios relegados às profundezas, meticulosamente organizados. Frequentemente, esses naufrágios são engenhosamente despedaçados para que os tesouros em seus porões espalhem-se pelo leito do oceano. Pode parecer aleatório, mas isso resulta em uma estética complexa que apenas os dragões dos mares são realmente capazes de apreciar. Como eles ajeitam os navios naufragados com muito cuidado, um dragão dos mares percebe imediatamente quando alguém mexe em seu tesouro.

Dragão dos Mares Ancião

Dragão Colossal, neutro e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)

Pontos de Vida 481 (26d20 + 208)

Deslocamento 12 m, natação 24 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	19 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Salvaguardas Des +7, Con +15, Sab +10, Car +12

Perícias Furtividade +7, Percepção +17

Imunidades a Dano gélido

Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 27

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal, Primordial

Nível de Desafio 22 (41.000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar no ar e na água.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Monstro de Cerco. O dragão causa dano em dobro a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua presença aterradora. Depois, faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 20 (2d10 + 9) perfurante mais 11 (2d10) gélido.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d6 + 9) cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d8 + 9) contundente.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do dragão que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 20 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito a quando for bem-sucedido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda ou se o efeito terminar sozinho, ela fica imune à presença aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro de Maré (Recarga 5–6). O dragão exala uma onda esmagadora de água do mar gélida em um cone de 27 metros. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 23. Se a criatura for malsucedida na salvaguarda, sofre 44 (8d10) pontos de dano contundente mais 44 (8d10) pontos de dano gélido, é empurrada 9 metros para longe do dragão e fica caída. Se for bem-sucedida, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada e nem fica caída.

Ações Lendárias

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Ataque com a Asa (Custa 2 Ações). O dragão bate as asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 24 ou sofre 16 (2d6 + 9) pontos de dano contundente e ficará caída. Depois, o dragão pode se mover por no máximo metade de seu deslocamento de voo, ou metade de seu deslocamento de natação caso esteja na água.

Dragão dos Mares Adulto

Dragão Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 225 (18d12 + 108)

Deslocamento 12 m, natação 18 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	17 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Salvaguardas Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9

Perícias Furtividade +5, Percepção +12

Imunidades a Dano gélido

Sentidos Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 22

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 16 (15.000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar no ar e na água.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Monstro de Cerco. O dragão causa dano em dobro a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora. Depois, faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d10 + 7) perfurante mais 5 (1d10) gélido.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d6 + 7) cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d8 + 7) contundente.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do dragão que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 17 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda ou se o efeito terminar sozinho, ela fica imune à presença aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

Sopro de Maré (Recarga 5–6). O dragão exala uma onda esmagadora de água do mar gélida em um cone de 18 metros. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 19. Se a criatura for malsucedida na salvaguarda, ela sofre 33 (6d10) pontos de dano contundente mais 33 (6d10) pontos de dano gélido, é empurrada 9 metros para longe do dragão e fica caída. Se for bem-sucedida na salvaguarda, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada e nem fica caída.

Ações Lendárias

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Ataque com a Asa (Custa 2 Ações). O dragão bate as asas. Cada criatura a até 4,5 metros do dragão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 20 ou sofre 14 (2d6 + 7) pontos de dano contundente e fica caída. Depois, o dragão pode se mover por no máximo metade de seu deslocamento de voo, ou metade de seu deslocamento de natação caso esteja na água.

Dragão dos Mares Jovem

Dragão Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 152 (16d10 + 64)

Deslocamento 12 m, natação 15 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Salvaguardas Des +4, Con +8, Sab +5, Car +7

Perícias Furtividade +4, Percepção +9

Imunidades a Dano gélido

Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar no ar e na água.

Monstro de Cerco. O dragão causa dano em dobro a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) perfurante mais 5 (1d10) gélido.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) cortante.

Sopro de Maré (Recarga 5–6). O dragão exala uma onda esmagadora de água do mar gélida em um cone de 9 metros. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 16. Se a criatura for malsucedida na salvaguarda, ela sofre 27 (5d10) pontos de dano contundente mais 27 (5d10) pontos de dano gélido, é empurrada 9 metros para longe do dragão e fica caída. Se for bem-sucedida na salvaguarda, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada e nem fica caída.

Dragão dos Mares Filhote

Dragão Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)

Deslocamento 9 m, natação 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Salvaguardas Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4

Perícias Furtividade +2, Percepção +4

Imunidades a Dano gélido

Sentidos Percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Dracônico, Primordial

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar no ar e na água.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d10 + 3) perfurante mais 3 (1d6) gélido.

Sopro de Maré (Recarga 5–6). O dragão exala uma onda esmagadora de água do mar gélida em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 12. Se a criatura for malsucedida na salvaguarda, ela sofre 11 (2d10) pontos de dano contundente mais 11 (2d10) pontos de dano gélido, é empurrada 4,5 metros para longe do dragão e fica caída. Se for bem-sucedida na salvaguarda, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada e nem fica caída.

Covil do Dragão dos Mares

Dragões dos mares moram em covis muito abaixo das ondas: em fissuras e cavernas, fossos escuros cheios de formações estranhas de rocha e recifes repletos de corais cultivados.

Onde quer que fique, o local é dedicado a cultuar os deuses dos mares. Apesar do instinto dracônico de procurar covis reclusos e protegidos, dragões dos mares sempre escolhem locais relativamente próximos a rotas de navegação humanoides e lugares com abundância de peixes.

O céu ao redor do covil de um dragão dos mares é sempre tempestuoso, e os mares são agitados. Para capitães corajosos, os ventos fortes e as correntes rápidas podem reduzir significativamente o tempo de uma viagem.

SACERDOTES DE SEGGOTAN

Todos os dragões dos mares são devotos do dragão deus dos mares. Como resultado, muitos deles usam a variante de conjuração inata. Dragões dos mares preferem magias que manipulam a água ou o clima, que emulam tempestades, causam dano elétrico ou gélido, adivinham o futuro ou invocam criaturas marinhas que possam lutar ao lado deles.

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), o dragão pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. O dragão não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Quatro vórtices, cada um com 1,5 metro de diâmetro e até 9 metros de altura, aparecem dentro do covil, onde o dragão desejar. Uma criatura que começa o próprio turno no espaço em que o vórtice aparece, ou que entra nele pela primeira vez no turno, deve sem bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou fica contida. Uma criatura pode livrar a si mesma ou a outra criatura do vórtice usando uma ação para ser bem-sucedida em um teste de Força CD 15. Os vórtices perduram até que o dragão use essa mesma ação de covil novamente ou até que o dragão morra.
- O dragão cria uma muralha de corais vivos em uma superfície sólida que ele possa enxergar a até 36 metros dele. A muralha pode ter até 9 metros de comprimento, 9 metros de altura e 30 centímetros de largura. Quando essa muralha aparece, cada criatura dentro da área sofre dano como se a estivesse tocando e é empurrada 1,5 metro para longe do espaço da muralha, para o lado que a criatura escolher. Tocar a muralha libera espinhos dolorosos que causam 18 (4d8) pontos de dano venenoso, ou metade desse dano caso a criatura seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15. Cada trecho de 3 metros da muralha tem CA 5, 30 pontos de vida, resistência a dano ígneo e imunidade a dano psíquico. A muralha perdura até que o dragão use essa mesma ação de covil novamente ou até que o dragão morra.
- O dragão dobra o tempo ao redor dos inimigos. Quatro criaturas que o dragão possa ver a até 36 metros dele devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou são afetadas por uma magia de *lentidão*. Isso perdura até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil de um dragão dos mares lendário é distorcida pela magia do dragão, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- A vida marinha fica mais rica a até 9,7 quilômetros do covil. Cardumes de peixes se mudam para novas águas, tubarões tornam-se comuns, e baleias alteram suas rotas de migração para passar pela área.
- A temperatura da água cai vertiginosamente a até 9,7 quilômetros do covil. Criaturas não acostumadas ao frio sofrem exposição ao frio extremo enquanto nadam nessas águas.
- Tempestades e mar agitado são mais comuns a até 9,7 quilômetros do covil.

Caso o dragão morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

DRAGÕES DOS MARES EM MIDGARD

Dragões dos mares são as crias de Seggotan, o deus dragão do tempo e dos mares. Um dragão dos mares compartilha das ideias de sua divindade: todas as coisas no oceano são propriedades de Seggotan, e ele espera que seres inferiores respeitem essa verdade.

Esses dragões estão entre os aliados mais poderosos do Império Mharoti, protegendo rotas marítimas e agindo como pontes entre o Império e os sacerdotes das marés. Felizmente para os inimigos do Império, os dragões dos mares anciões ficam no fundo do oceano, consumidos demais pela contemplação do tempo e por suas tarefas complexas para se darem ao trabalho de guerrear.

Dragão dos Ventos

Um vento uivante engolfa o dragão de escamas brancas e acinzentadas, estufando e empurrando suas asas sem que ele precise batê-las.

Dragões dos ventos enxergam qualquer lugar tocado pelo ar como sua propriedade, e mortais os apontam como a cúmulo da arrogância. Eles não são narcisistas sem razão: poderes impressionantes dão crédito às suas reivindicações de controle legítimo. Para os dragões dos vendavais velozes, a força é a juíza final sobre qualquer coisa. Embora dragões dos ventos filhotes sejam as crias mais fracas de dragão, eles crescem rapidamente em poder, e poucos dragões adultos são vistos como tão poderosos quanto os dos ventos.

Fanfarrões e Valentões. Entre as criaturas mortais, os dragões dos ventos se destacam como os seres mais valentões e os piores tiranos. As criaturas, às vezes imprudentes, ficam pessoalmente ofendidas a qualquer sinal de desafio percebido, e têm grande prazer em humilhar rivais. Reivindicam grandes territórios, mas se importam pouco com o governo deles; percebem os mortais em tal território como posses. Vassalos recebem apenas uma pequena proteção em troca de lealdade inabalável. Um dragão dos ventos pode procurar vingança sanguinária pelo assassinato de um seguidor, mas provavelmente não fará nada para prevenir essa perda de vida para começo de conversa.

Lordes dos Horizontes Distantes. Alguns acreditam que os dragões dos ventos clamam muito mais território para si do que são capazes de controlar ou proteger. Como amam muito a altitude, preferem governar e encontrar com seus súditos terrestres no ponto mais alto possível: no pico de uma grande montanha ou no topo de um enorme monumento erguido por temerários seres escravizados. Mas esses dragões também são movidos pela vontade de viajar, e frequentemente visitam lugares distantes de seus tronos. Sempre retornam, eventualmente, prontos para subjugar novas gerações e apertar com garras tirânicas o pescoço de qualquer pessoa que questione seu direito de governar.

Perpétuo Conflito Interno. Esses tiranos vagantes são ainda mais tirânicos em relação a seus semelhantes do que em relação às criaturas terrestres. Uma simples invasão involuntária de um dragão dos ventos no território de outro pode levar os dois a batalhar até a morte. Por isso, a quantidade de espécimes nunca aumenta muito, e os mais fracos dentre eles são frequentemente abatidos.

Tesouros acumulados por dragões dos ventos consistem tipicamente em poucas relíquias realmente valiosas. Outros dragões podem dormir em camas de moedas, mas coisas comuns cansam os dragões dos ventos rapidamente. Enquanto todos os dragões verdadeiros desejam exibir grande riqueza, dragões dos ventos concentram seus bens em troféus notáveis ou em itens históricos únicos — geralmente, fáceis de carregar de um lado para o outro.

Táticas dos Dragões dos Ventos

Dragões dos ventos preferem muito mais lutar no ar do que na terra, e podem ser bem efetivos com magias e armas de sopro. Porém, isso pode ser bem frustrante para grupos sem a possibilidade de realizar ataques à distância; mesmo com eles, dragões são imunes a ataques não mágicos à distância, e dragões dos ventos adultos causam desvantagem ao fazê-los. Mas tão importante quanto isso é saber que tanto as ações lendárias quanto os ataques múltiplos dos dragões dos ventos exigem proximidade e combate corpo a corpo. Dragões dos ventos são feitos para cansar inimigos à distância, arremetendo depois para matar em um combate corpo a corpo, carregando uma ou mais vítimas.

Dragão dos Ventos Ancião

Dragão Colossal, caótico e neutro

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 425 (23d20 +184)
Deslocamento 12 m, voo 36 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	19 (+4)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)

Salvaguardas Des +11, Con +15, Sab +10, Car +12
Perícias Acrobacia +11, Arcanismo +11, Furtividade +11, Intimidação +12, Percepção +17
Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades a Dano elétrico, por ataques de combate à distância
Imunidades à Condição contido, enfeitiçado, exausto, paralisado
Sentidos Percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 27
Idiomas Anão, Comum, Dracônico, Élfico, Primordial
Nível de Desafio 22 (41.000 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do dragão é Carisma (CD 20 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *queda suave*

5/Dia cada: *relâmpago, tempestade glacial*

Visão na Neblina. O dragão enxerga normalmente mesmo em caso de obscurecimento leve ou pesado causado por névoas, brumas, nuvens ou vendavais.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Incontrolável. Os movimentos do dragão nunca são impedidos por terreno difícil, e o deslocamento dele não pode ser reduzido por magias ou efeitos mágicos. Ele não pode ser contido (como na condição), e escapa automaticamente de quaisquer contenções não mágicas (como correntes, emaranhamento ou agarramento) gastando 1,5 metro de seu deslocamento. Estar debaixo d'água não causa penalidade em seus movimentos ou ataques.

Ventos Rodopiantes. Vendavais furiosos rodopiam ao redor do dragão, tornando-o imune a ataques com arma de combate à distância — exceto quando feitos com armas de cerco.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora. Depois, faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 22 (2d12 + 9) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d8 + 9) cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 20 (2d10 + 9) contundente.

Sopro de Vendaval (Recarga 5–6). O dragão exala uma explosão de vento em um cone de 27 metros. Cada criatura nesse cone sofre 55 (10d10) pontos de dano contundente, é empurrada 15 metros para longe do dragão e fica caída; sofre metade desse dano e não é empurrada caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 23 (mas fica caída). Todas as chamas dentro do cone são extintas.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do dragão que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 20 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda ou se o efeito terminar sozinho, ela fica imune à presença aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

AÇÕES LENDÁRIAS

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Ataque com a Asa (Custa 2 Ações). O dragão bate as asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 24 ou sofre 20 (2d10 + 9) pontos de dano contundente e fica caída. Depois, o dragão pode voar por no máximo metade de seu deslocamento de voo.

DRAGÃO DOS VENTOS ADULTO

Dragão Enorme, caótico e neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 237 (19d12 + 114)

Deslocamento 12 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Salvaguardas Des +10, Con +12, Sab +8, Car +10

Perícias Acrobacia +10, Furtividade +10, Intimidação +10, Percepção +14

Imunidades a Dano elétrico

Imunidades à Condição contido, enfeitiçado, exausto, paralisado

Sentidos Percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 24

Idiomas Comum, Dracônico, Primordial

Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do dragão é Carisma (CD 18 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *queda suave*

3/Dia: *relâmpago*

Visão na Neblina. O dragão enxerga normalmente mesmo em caso de obscurecimento leve ou pesado causado por névoas, brumas, nuvens ou vendavais.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o dragão falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Incontrolável. Os movimentos do dragão nunca são impedidos por terreno difícil, e o deslocamento dele não pode ser reduzido por magias ou efeitos mágicos. Ele não pode ser contido (como na condição), e escapa automaticamente de quaisquer contenções não mágicas (como correntes, emaranhamento ou agarramento) gastando 1,5 metro de seu deslocamento. Estar debaixo d'água não causa penalidade em seus movimentos ou ataques.

Ventos Rodopiantes. Vendavais furiosos rodopiam ao redor do dragão. Ataques com armas de combate à distância contra ele são feitos com desvantagem.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão pode usar sua Presença Aterradora. Depois, faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d10 + 7) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d6 + 7) cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d8 + 7) contundente.

Sopro de Vendaval (Recarga 5–6). O dragão exala uma explosão de vento em um cone de 18 metros. Cada criatura nesse cone sofre 27 (5d10) pontos de dano contundente, é empurrada 7,5 metros para longe do dragão e fica caída; sofre metade desse dano e não é empurrada caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 20 (mas fica caída). Todas as chamas dentro do cone são extintas.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do dragão que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda ou se o efeito terminar sozinho, ela fica imune à presença aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

AÇÕES LENDÁRIAS

O dragão pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O dragão recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O dragão faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Cauda. O dragão faz um ataque com a cauda.

Ataque com a Asa (Custa 2 Ações). O dragão bate as asas. Cada criatura a até 3 metros do dragão deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 21, ou sofre 14 (2d6 + 7) pontos de dano contundente e fica caída. Depois, o dragão pode voar por no máximo metade de seu deslocamento de voo.

DRAGÃO DOS VENTOS JOVEM

Dragão Grande, caótico e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 150 (16d10 + 62)

Deslocamento 12 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	19 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)

Salvaguardas Des +7, Con +7, Sab +4, Car +6

Perícias Furtividade +7, Percepção +7

Imunidades a Dano elétrico

Imunidades à Condição contido, enfeitiçado, exausto, paralisado

Sentidos Percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas Comum, Dracônico, Primordial

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do dragão é Carisma (CD 14 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *queda suave*

Visão na Neblina. O dragão enxerga normalmente mesmo em caso de obscurecimento leve ou pesado causado por névoas, brumas, nuvens ou vendavais.

Incontrolável. Os movimentos do dragão nunca são impedidos por terreno difícil, e o deslocamento dele não pode ser reduzido por magias ou efeitos mágicos. Ele não pode ser contido (como na condição), e escapa automaticamente de quaisquer contenções não mágicas (como correntes, emaranhamento ou agarramento) gastando 1,5 metro de seu deslocamento. Estar debaixo d'água não causa penalidade em seus movimentos ou ataques.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O dragão faz três ataques: um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) cortante.

Sopro de Vendaval (Recarga 5–6). O dragão exala uma explosão de vento em um cone de 9 metros. Cada criatura nesse cone sofre 11 (2d10) pontos de dano contundente, é empurrada 7,5 metros para longe do dragão e fica caída; sofre metade desse dano e não é empurrada caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 16 (mas fica caída). Chamas desprotegidas dentro do cone são extintas, e chamas protegidas (como a de lampiões) têm 75 por cento de chance de serem extintas.

DRAGÃO DOS VENTOS FILHOTE

Dragão Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 45 (7d8 + 14)

Deslocamento 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Salvaguardas Des +6, Con +4, Sab +2, Car +4

Perícias Furtividade +6, Percepção +4

Imunidades a Dano elétrico

Imunidades à Condição enfeitiçado, exausto, paralisado

Sentidos Percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Dracônico, Primordial

Nível de Desafio 1 (200 XP)

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d10 + 4) perfurante.

Sopro de Vendaval (Recarga 5–6). O dragão exala uma explosão de vento em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nesse cone deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 12, ou é empurrada 4,5 metros para longe do dragão e fica caída. Chamas desprotegidas dentro do cone são extintas, e chamas protegidas (como a de lampiões) têm 50% de chance de serem extintas.

O Covil de um Dragão dos Ventos

Dragões dos ventos fazem seus covis em lugares de onde possam supervisionar e dominar as terras que clamam possuir, mas que sejam remotos o bastante para que habitantes não os incomodem com pedidos de proteção ou justiça. Eles não temem o clima, então uma caverna rasa no topo da escarpa exposta de uma montanha é o local ideal. Dragões dos ventos apreciam locais altos, cheios de espigões de rocha e penhascos íngremes onde eles possam se empoleirar diante do vento uivante e pegar as correntes ascendentes e descendentes que passam pelos desfiladeiros e através das escarpas. Criaturas que não voam acham esses locais muito menos hospitaleiros.

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), o dragão pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. O dragão não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Areia e poeira são erguidas do chão em uma esfera com 6 metros de raio centrada em um ponto que o dragão possa ver a até 36 metros dele. A esfera se espalha por todos os lados. A área dentro da esfera fica ligeiramente obscurecida, e cada criatura na esfera deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 no começo do turno dela, ou fica cega por 1 minuto. Um alvo cego pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.
- Fragmentos de gelo e rocha são arrancados das paredes do covil por um vento forte, que os atira em um cone de 4,5 metros. Criaturas nesse cone sofrem 18 (4d8) pontos de dano contundente, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 15.
- Uma torrente de vento sopra a partir do dragão em uma área de 18 metros de raio, rodopiando logo acima do solo ou perto do teto. Se estiver perto do solo, afeta todas as criaturas que estiverem de pé dentro desse raio; se estiver perto do teto, afeta todas as criaturas voando dentro desse raio. Criaturas afetadas devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Força CD 15 ou ficam caídas e atordoadas até o começo do próximo turno delas.

Dragonete-Lamparina

Esse draco do tamanho de um gato, que parece ser feito de cera e emana um brilho de seu ventre, pode planar em pleno ar, banhando uma área pequena com sua luz.

O dragonete-lamparina é nomeado assim por causa da barriga, que brilha com uma luz quente. As escamas amareladas e com aparência de cera da fera escurecem com o tempo, embora dragonetes-lamparina raramente passem dos 50 anos de idade. Pesam de 2,3 a 4,6 quilos, e têm pouco mais de 45 centímetros de comprimento. Muitos creem que eles são o resultado da fusão arcana de um espírito radiante com um draco de papel.

Comem Cera de Vela. Esse dragonete devora quase 115 gramas de cera de vela por dia, e mais 115 gramas caso use a lamparina da barriga. A dieta incomum do dragonete-lamparina leva-o a fazer covis em bibliotecas, mosteiros e outros locais de estudo. Embora comam as velas, essenciais para estudar nos períodos escuros do dia, eles providenciam luz e protegem o lar que adotam. Moradores e zeladores desses lugares os encaram como um sinal de boa sorte, e apreciam conversar com os seres.

Tagarelas Telepáticos. Esses dragonetes preferem falar com seus companheiros, mas usam a telepatia caso seja necessário. Além disso, chiam quando são surpreendidos ou contrariados. O que mais amam na vida é discutir sobre magia e história com seres inteligentes e informados.

Companheiros Aventureiros. Ocasionalmente, um dragonete que deseja aprender mais sobre o mundo encontra conjuradores ou grupos de aventura com os quais viajar, puramente em nome da oportunidade de aprender ou adquirir novas fontes de saber. A maior parte dos grupos gosta da fonte de luz portátil e das habilidades que esses companheiros trazem junto com sua presença. Um dragonete-lamparina evita combates e usa suas habilidades apenas para escapar ou para proteger seu covil, sua família e seus amigos.

Um dragonete vive até 30 anos. Um casal produz uma ninhada com dois a cinco ovos a cada cinco anos. Um dos pais cuida dos jovens dragonetes até que virem adultos após um ano, quando vão embora para procurar seus próprios covis. Múltiplos dragonetes-lamparina esgotam os recursos do covil, de modo que o outro pai aventura-se com frequência para trazer mais velas.

Dragonete-Lamparina

Dragão Minúsculo, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 28 (8d4 + 8)

Deslocamento 4,5 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Salvaguardas Des +3, Sab +3, Car +3

Perícias Arcanismo +5, História +5, Natureza +5, Percepção +3, Religião +5

Imunidades à Condição inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Primordial; telepatia 18 m

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Lamparina de Ventre (1/Dia). Se um dragonete tiver comido pelo menos 230 gramas de cera de vela nas últimas 24 horas, ele pode emitir uma chama contínua por 3d20 minutos. A chama contínua pode ser dissipada, mas o dragonete pode emiti-la de novo com uma ação bônus, exceto quando estiver em áreas de escuridão mágica. Em qualquer caso, o tempo máximo não pode ter expirado.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do dragonete é Inteligência (CD 13 para evitar magia, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

1/Dia cada: *leque cromático, mãos flamejantes, raio ardente*

Vulneráveis à Escuridão Mágica. Um dragonete-lamparina em uma área de escuridão mágica perde suas habilidades de lamparina de ventre e voar. Também sofre 1d6 pontos de dano radiante para cada minuto de exposição.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 3 (1d4 + 1) perfurante.

Dríade do Espinho Crepuscular

Dríades do espinho crepuscular são mulher belíssimas, com óbvias características feéricas e pele da cor da ardósia, geralmente encontradas sob a sombra de árvores anciãs. Ela se veste com trepadeiras e folhas, e fica difícil dizer onde a vegetação termina e a mulher começa.

Espíritos das Trepadeiras. Dríades do espinho crepuscular são espíritos atados às trepadeiras dotadas de espinhos. Elas procuram árvores mortas e as usam como base pela qual as trepadeiras podem subir. Conseguem transitar por entre as árvores para escapar dos adversários, mas devem ficar perto de onde estão suas trepadeiras.

Criam Guardiões. Dríades do espinho crepuscular usam as trepadeiras e plantas que crescem em suas clareiras para se proteger, animando enormes trolls esqueletos das vinhas e também esqueletos normais, crias do espinheiro e outras criaturas. Esses defensores são conectados às árvores e trepadeiras que os animam, sendo controlados por núcleos que ficam dentro da árvore. Se esses núcleos forem destruídos, os servos murcham ou se dispersam.

Dríade do Espinho Crepuscular

Feérico Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 77 (14d8 + 14)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	24 (+7)

Salvaguardas Con +3, Sab +4

Perícias Enganação +9, Furtividade +7, Lidar com Animais +4, Natureza +6, Percepção +4, Persuasão +9

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre, Umbralês

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da dríade do espinho crepuscular é Carisma (CD 17 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *arte druídica, luzes dançantes*

3/Dia cada: *emaranhar, enfeitiçar pessoa, invisibilidade, mísseis mágicos*

1/Dia cada: *bordão místico, contramagia, dissipar magia, muralha de espinhos, névoa obscurecente, pele-casca, sugestão*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Falar com Feras e Plantas. A dríade pode se comunicar com feras e plantas como se falassem o mesmo idioma.

Passo Arbóreo. Quando no turno dela, a dríade pode usar 3 metros do deslocamento para entrar magicamente em uma árvore morta ao alcance e sair por uma outra árvore morta a até 18 metros da primeira, aparecendo em um espaço desocupado a até 1,5 metro da segunda árvore. Ambas as árvores precisam ser Grandes ou maiores.

Dependentes das Árvores. A dríade é magicamente vinculada às suas trepadeiras de espinho crepuscular; deve permanecer a até 275 metros delas, ou ficará envenenada. Se ela ficar fora do alcance das trepadeiras por 24 horas, sua Constituição é reduzida em 1d6 pontos, e reduzida em mais 1d6 pontos a cada que se seguir — eventualmente, essa separação mata a dríade. Uma dríade pode se vincular a novas trepadeiras realizando um ritual de 24 horas.

Ações

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +7 para acertar, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d4 + 5) perfurante.

Arco Longo. *Arma de Combate à Distância:* +7 para acertar, distância 45/180 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8 + 5) perfurante.

Dríades do do Espinho Crepuscular em Midgard

Essas dríades são comumente encontradas perto das ruínas de Espinho, na Floresta Arbonesa e no Reino das Sombras. São amigas próximas dos feéricos mais obscuros, e alguns creem que foram criadas a partir de dríades ordinárias corrompidas pelo mundo das Sombras. Certamente, o domínio delas do idioma Umbralês mostra uma conexão próxima com esse mundo sombrio.

Dullahan

O cavalo negro cavalga para fora das sombras com as narinas soltando nuvens de vapor. O cavaleiro, vestido em couro negro, ergue o braço para revelar não um lampião, mas a própria cabeça sorridente decepada.

Embora pareça ser um cavaleiro sem cabeça montado em um cavalo, o dullahan é uma criatura única. O espírito feérico assume a forma do cavaleiro segurando a cabeça decepada como se fosse um lampião, ou (mais raramente) a forma de um ogro carregando a cabeça sob um dos braços.

Prenúncios de Morte. Os dullahans vêm das mais obscuras cortes feéricas. São criaturas macabras que andam de mãos dadas com a morte. Às vezes, servem a poderosos lordes e damas feéricos, cavalgando para todos os lados na função de mensageiro, bardo ou embaixador. Com frequência, levam a perdição a pobres coitados que despertaram a fúria de seus senhores.

Natureza de Morto-Vivo. Um dullahan não precisa comer, beber ou dormir.

Dullahan

Feérico Grande, ordeiro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 178 (17d10 + 85)
Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	13 (+1)	15 (+2)	17 (+3)

Perícias Intimidação +7, Percepção +6, Persuasão +7, Sobrevivência +6
Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades a Dano necrótico
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, exausto
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Olhar Funesto. Quando uma criatura que possa ver os olhos da cabeça decepada do dullahan começa seu turno a até 9 metros dele, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 caso o dullahan não esteja incapacitado e também possa ver a criatura. Se a criatura for malsucedida na salvaguarda, fica amedrontada até o começo do próximo turno dela. Enquanto amedrontada dessa maneira, a criatura deve se afastar do dullahan, e só pode usar a própria ação para Correr. Se a criatura estiver afetada pela característica Perdição Mortal do dullahan, em vez disso ela fica contida enquanto estiver amedrontada.

A menos que seja surpreendida, uma criatura pode evitar a salvaguarda desviando os olhos no começo do turno dela. Se a criatura fizer isso, não pode ver o dullahan até o começo do próximo turno dela, quando pode desviar os olhos de novo. Se a criatura olhar para o dullahan nesse meio-tempo, deve ser bem-sucedida na salvaguarda imediatamente.

Perdição Mortal (1/Dia). Como ação bônus, o dullahan magicamente amaldiçoa uma criatura. O dullahan sabe em qual direção está a criatura amaldiçoada, contanto que eles estejam no mesmo plano.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do dullahan é Carisma (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais ou somáticos:

À vontade: *arrombar, danação, perdição, toque necrótico*
3/Dia cada: *ver o invisível, vitalidade vazia*
1/Dia: *malogro*

Avanço Incansável. O dullahan não é afetado por terreno difícil, e pode cavalgar sobre a água ou sobre a superfície de outros líquidos.

Ações

Ataques Múltiplos. O dullahan faz dois ataques com o chicote vertebral.

Chicote Vertebral. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10 + 4) cortante mais 10 (3d10) necrótico. Se for uma criatura, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofre uma dor excruciante e fica caído.

Selar a Perdição. O dullahan mira em uma criatura marcada pela Perdição Mortal a até 12 metros e que ele possa ver. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 contra essa magia, ou imediatamente tem seus pontos de vida reduzidos a 0. Se for bem-sucedida, a criatura fica imune a esse efeito por 24 horas.

Reações

Olhar Intrometido. Quando o dullahan for atingido por um ataque corpo a corpo, ele pode colocar a cabeça decepada na frente do rosto da pessoa que o está atacando. Ela é afetada pelo Olhar Funesto do dullahan imediatamente. Se a criatura estiver desviando o olhar no turno em questão, deve fazer a salvaguarda mesmo assim, mas a faz com vantagem.

Duna Mímica

Quando uma duna mímica ataca, a areia se ergue e se transforma, uma dolina se abre e tentáculos de areia capturam criaturas próximas.

Formas Enormes. Embora sejam mais vistas na forma de duna, uma duna mímica pode assumir a forma de um oásis cheio de palmeiras, de uma encosta de rio, de uma rocha enorme ou de outras coisas grandes pertencentes à paisagem.

Guardiãs de um Rei. Dunas mímicas foram criadas por um rei esquecido para serem guardiãs de sua tumba desértica. Em algum lugar, dezenas delas guardam uma vasta riqueza.

Espalhadas por Esporos. Embora não tenham sido criadas para reprodução, começaram a gerar esporos espontaneamente e acabaram se replicando, de forma que agora há várias delas espalhadas pelos desertos. Para a sorte dos outros habitantes, dunas mímicas se reproduzem apenas uma vez por século.

Duna Mímica

Monstruosidade Enorme (metamorfo), neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 168 (16d12 + 64)

Deslocamento 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (−1)	18 (+4)	9 (−1)	13 (+1)	10 (+0)

Perícias Percepção +4

Imunidades a Dano ácido

Imunidades à Condição caído

Sentidos sismiconsciência 9 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas —

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Metamorfa. A duna mímica pode usar sua ação para realizar polimorfia, assumindo a forma de um objeto Enorme, de uma característica da paisagem (com uma área máxima de 7,5 por 7,5 metros) ou para voltar para sua forma verdadeira. Como sua cobertura de terra, areia e cascalho não pode ser escondida, ela geralmente se disfarça como uma característica do terreno ou ruínas destruídas. As estatísticas são as mesmas em qualquer forma. Nenhum equipamento que esteja usando ou carregando se transforma. Ela retorna para sua forma verdadeira caso morra.

Adesiva (Apenas na Forma de Objeto ou Terreno). A duna mímica se adere a qualquer coisa que a toque. Uma criatura aderida à duna mímica também fica agarrada (CD 15 para escapar). Testes de atributo para escapar desse agarramento são feitos com desvantagem. A duna mímica pode endurecer sua superfície, de modo que apenas as criaturas escolhidas são afetadas por essa característica.

Aparência Falsa (Apenas na Forma de Objeto ou Terreno). Enquanto a duna mímica estiver imóvel, não pode ser distinguida de um objeto ordinário ou de uma característica do terreno.

Imobilizadora. A duna mímica tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura agarrada por ela.

Ações

Ataques Múltiplos. A duna mímica faz quatro ataques com os pseudópodes.

Pseudópode. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) contundente. Se a duna mímica for um objeto ou forma do terreno, o alvo é sujeito à característica Adesiva.

Engolfar. A duna mímica engolfa todas as criaturas que estiverem agarradas. Enquanto estiver engolfada, a criatura não consegue respirar, fica contida, não está mais agarrada e tem cobertura totalcontra ataques e outros efeitos acontecendo fora da duna mímica. Além disso, sofre 18 (4d8) pontos de dano ácido no começo de cada turno da duna mímica. Quando a duna mímica se move, a criatura agarrada se move com ela. Uma criatura engolfada pode tentar escapar usando uma ação para fazer um teste de Força CD 15. Se for bem-sucedida, a criatura escapa e entra em um espaço à escolha dela a até 1,5 metro da duna mímica.

EALA

As penas dessa criatura com aparência de cisne são feitas de metal cintilante. Quando ela inspira, as penas do peitoral ficam incandescentes.

Ealas são criaturas belas, porém mortais, nativas do Plano das Sombras. Têm penas como os parentes cisnes do Plano Material, mas elas são feitas de metal brilhante e afiado.

Dieta Metálica. A plumagem da eala exibe em uma mistura de cores metálicas, que variam dependendo da dieta dela. Uma eala usa seu sopro de fogo para derreter metais com baixo ponto de fusão, como o ouro, a prata, o latão, o cobre e o bronze. A eala consome o material derretido, e parte dele migra para as penas mortais da criatura. Ealas que apresentam uma cor primária ou uma coloração uniforme são muito valorizadas.

EALA

Monstruosidade Pequena, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 40 (9d6 + 9)

Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	16 (+3)

Salvaguardas Des +5

Imunidades a Dano ígneo

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio 2 (450 XP)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A eala faz dois ataques com as lâminas da asa.

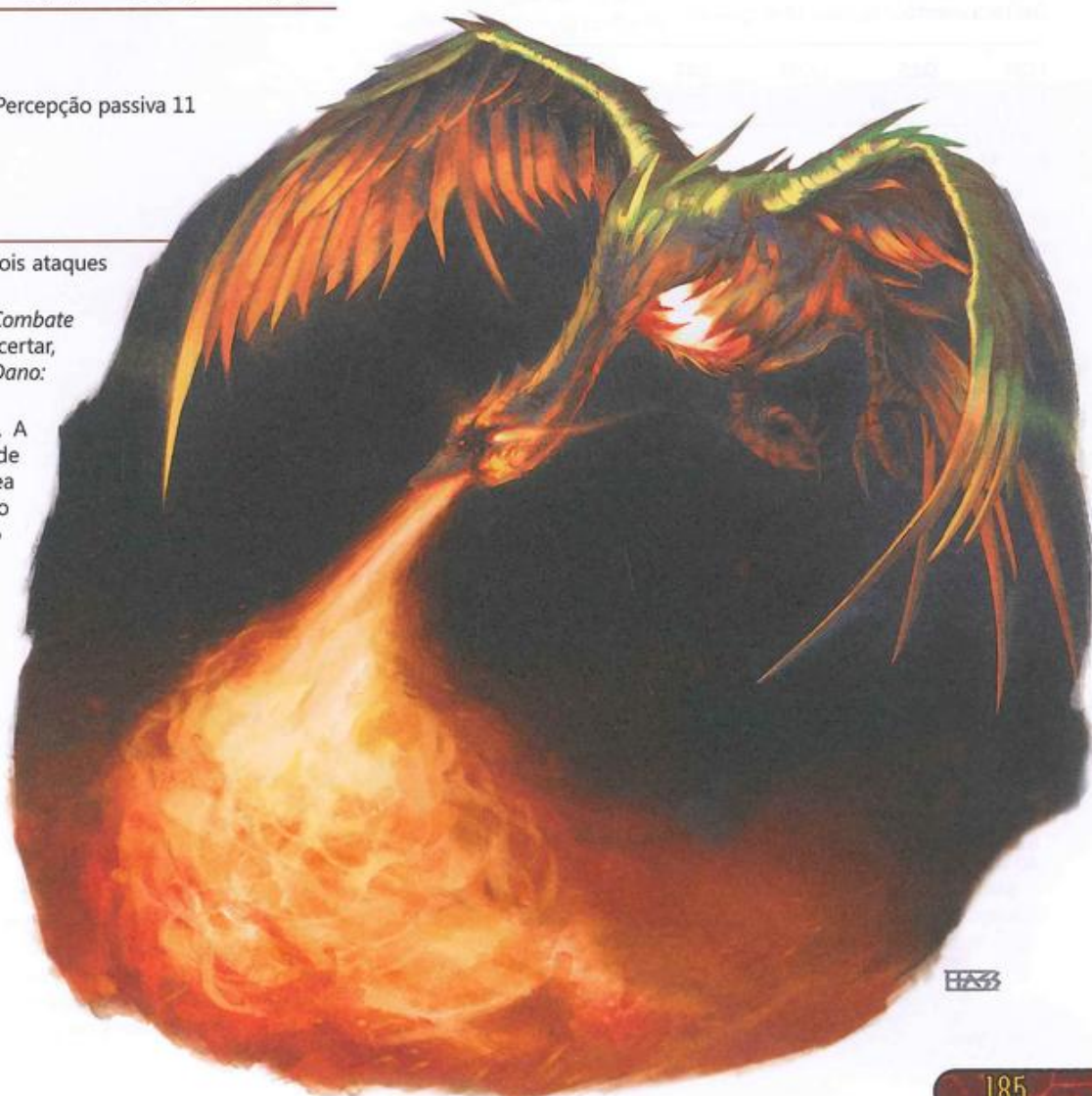
Lâminas da Asa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) cortante.

Sopro de Fogo (Recarga 5–6). A eala sopra fogo em um cone de 6 metros. Cada criatura na área sofre 10 (3d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 11. O sopro de fogo da eala incendeia objetos inflamáveis e derrete metais macios que estejam na área e que não estejam sendo vestidos ou carregados.

REAÇÕES

Canto do Cisne. Quando a eala tem seus pontos de vida reduzidos a 0, pode usar seu último suspiro para cantar uma bela melodia lamuriosa. Criaturas a até 6 metros que possam ouvir a eala devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Carisma CD 13 ou ficam incapacitadas por 1 rodada. Uma criatura incapacitada dessa maneira tem o deslocamento reduzido a 0.

EALAS EM MIDGARD

Ealas são as favoritas de Sarastra, a Rainha da Noite e da Magia, uma das governantes dos feéricos das sombras. Ela prefere as ealas cor de azeviche; essas criaturas são levadas até o Palácio Invernal, e as pessoas que as entregam são agraciadas com uma adaga mágica e o título e status de "Honorável Captor ou Captora de Ealas" ou "Lorde ou Dama das Penas Negras" (título múltiplo).

EDIMÚ

Um redemoinho nefasto rodopia pelo deserto, ressecando aqueles que toca e murmurando planos malignos por aí. Esses ventos são conhecidos como edimús.

Exílio Amargo. Tribos dos desertos e dos planaltos frequentemente exilam criminosos e os condenam a vagar como párias. Criminosos banidos que morrem de sede às vezes se erguem como edimús, mortos-vivos raivosos que culpa todos os seres vivos pelo próprio destino.

Reerguem-se. A menos que o corpo seja encontrado e devidamente sepultado, é quase impossível destruir um edimú. Embora edimús vaguem perto de seus cadáveres, eles frequentemente seguem presas que amaldiçoaram, selando o destino da criatura. Depois de eliminar essa criatura, voltam ao lugar de sua morte.

Natureza de Morto-Vivo. Um edimú não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

EDIMÚ

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 75 (10d8 + 30)

Deslocamento 0 m, voo 18 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	19 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição agarrado, amedrontado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos Percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas entende Comum, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Rejuvenescimento. Se for destruído, o edimú se reergue após 2d4 dias. Para destruição permanente, é preciso que alguém sepulte os restos mortais dele em um lugar abençoado ou consagrado. Edimús raramente se aventuram a mais de 1,6 quilômetro além do lugar onde morreram.

Movimento Incorpóreo. O edimú pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) pontos de dano energético se terminar o próprio turno dentro de um objeto sólido.

AÇÕES

Sifão de Água. *Ataque Mágico Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 21 (6d6) necrótico. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou seus pontos de vida máximos são reduzidos em uma quantidade igual ao dano sofrido. A criatura também fica atordoada por um minuto e ganha um nível de exaustão. O alvo atordoado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Essa redução perdura até que a criatura termine um descanso longo e beba água abundantemente ou até que receba uma *restauração maior* ou outro efeito mágico. O alvo morre se a condição diminuir seus pontos de vida máximos a 0.

EINHERJAR

Os einherjares são guerreiros parrudos e barbados com auras douradas, que vestem cota de malha e carregam machados de batalha de duas mãos junto a escudos de carvalho — os emblemas e símbolos neles são todos diferentes, e dizem que cada einherjar trança a barba de uma forma única.

Como os espíritos dos guerreiros escolhidos pelas valquírias e levados até Valhalla para lutar pelos deuses contra os gigantes, os einherjares são grandes guerreiros que comem e bebem sua cota de carne de javali e hidromel toda noite, e que depois passam os dias em preparação para o Ragnarok. Parte desse preparo consiste em treinamento de combate; outra parte, em incursões contra os gigantes jotuns e os gigantes thursires, ocasiões que usam como treinos de força. Independente de quantas vezes sejam mortos, os einherjares reaparecem todas as manhãs no salão de Odin; não temem a morte, e a coragem deles incita outros a fazerem grandes bravatas.

Defensores do Mundo Mortal. De tempos em tempos, os corveanos lideram uma tropa de einherjares em incursões contra os seguidores de Loki ou os servos de Bórea. Essas missões geralmente consistem em pequenas batalhas, mas os einherjares sabem que estão apenas atrasando a inevitável ascensão da serpente do mundo e de suas inúmeras crias malignas. Isso faz com que eles concentrem esforços contra gigantes, demônios, lindormes e outras criaturas malignas, mas os próprios einherjares não são exatamente santos. Eles bebem, festejam, estapeiam, cutucam, se gabam, se vangloriam e flatulam como os mais barulhentos e orgulhosos dos asgardianos. Ao contrário da maioria das criaturas extraplanares, são muito humanos, se não extravagantes.

Temem Dragões. O medo que einherjares têm de ratatosques e corveanos é notável, mas eles são supersticiosamente tementes a dragões de todos os tipos. Às vezes, saem para caçar ou festejar com lordes e damas feéricos, especialmente com o Rei Urso, com a Rainha Nevada e com o Lorde das Caçadas.

Nunca Falam com os Vivos. Em teoria, os einherjares são proibidos de falar com os vivos: devem passar suas palavras através de uma valquíria, de um ratatosque, de um corveano ou de seres de outras raças aliadas de Asgard. Na prática, essa regra é frequentemente ignorada — porém, se um dos servos de Loki perceber, pode exilar o einherjar em Valhalla por um dia.

EINHERJAR

Humanoide Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 18 (cota de malha e escudo)

Pontos de Vida 119 (14d8 + 56)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Perícias Lidar com Animais +5, Intimidação +6, Percepção +5

Resistências a Dano perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão no escuro 18 m, visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Celestial, Comum

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Machados de Batalha Asgardianos. Machados de batalha asgardianos são feitos em Valhalla e mantidos afiados através de runas mágicas. Possuem um encantamento de +2 e um dado adicional para dano da arma. A mágica deles deve ser renovada semanalmente por uma valquíria ou pelo próprio Odin.

Amor pela Batalha. Einherjares gostam do combate, nunca dizem não quando desafiados para um duelo e tampouco fogem da luta, mesmo que as probabilidades estejam contra eles. Afinal de contas, Valhalla os aguarda.

Frenesi em Batalha. Caso tenham os pontos de vida reduzidos a 30 ou menos, einherjares fazem todos os ataques com vantagem.

Olhar Amedrontador. O olhar fixo de um einherjar é especialmente perfurante e intimidador. Einherjares fazem testes de Intimidação com vantagem.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do einherjar é Sabedoria (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

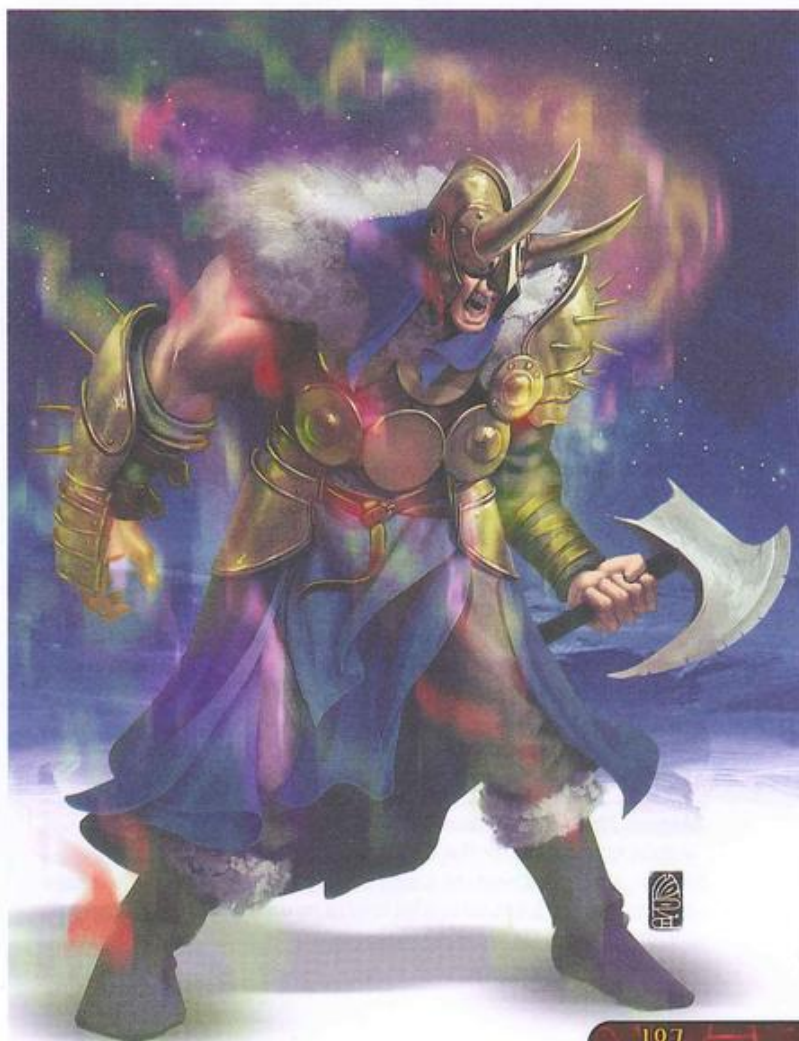
À vontade: *acudir os moribundos, bênção*

1/Dia cada: *guardiões espirituais, proteção contra morte*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Um einherjar faz três ataques com o machado de batalha asgardiano e um com a machadinha.

Machado de Batalha Asgardiano. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d8 + 6) cortante, ou 17 (2d10 + 6) cortante se a arma for usada com as duas mãos.

Machadinha. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +7 para acertar, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) cortante.

Eleionoma

Eleionomas, ou ninfas do pântano, são belas feéricas que reinam majoritariamente em pantanais, dos tropicais aos temperados. Usam vestidos característicos feitos de junco e nenúfares.

Redes para Viajantes. Eleionomas são criaturas cruéis e depravadas, seduzindo viajantes com feitiços e ilusões antes de sepultá-los em um túmulo aquático. Para capturar suas vítimas, eleionomas tecem redes feitas de juncos e gramíneas do rio, decorando-as com belas flores que soltam um aroma sedutor e intoxicante.

Cemitérios Aquáticos. Elas são conhecidas por tomarem os prisioneiros mais belos como companheiros — por um tempo, pelo menos, uma vez que invariavelmente se cansam da companhia e os afogam. Muitas eleionomas preservam os corpos dos amantes anteriores em cemitérios aquáticos, onde os cadáveres flutuam entre plantações de nenúfares. Elas passam muito tempo cantando para os mortos. Esses cemitérios são frequentemente vigiados por aliados enfeitiçados das eleionomas ou por outros zeladores.

Cantoras Vaidosas. Embora as eleionomas tenham algumas fraquezas, sua vaidade e confiança exagerada podem ser exploradas para vencê-las. Elas sentem orgulho de suas vozes doces e das inteligentes composições de músicas e harmonias.

Eleionoma

Feérico Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 18

Pontos de Vida 112 (15d8 + 45)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Salvaguardas For +4, Des +7, Con +6, Int +5, Sab +5, Car +7

Perícias Enganação +7, Intuição +5, Percepção +5

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas Aquan, Comum, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Graça de Outro Mundo. O modificador de Carisma das eleionomas é adicionado em sua classe de armadura (incluído acima).

Travessia por Nenúfares. As eleionomas podem se mover pela vegetação rasteira ou pelos rios sem fazer um teste de atributo. Adicionalmente, terrenos difíceis como esses não custam um movimento extra.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da eleionoma é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *luzes dançantes*

3/Dia cada: *enfeitiçar pessoa, sugestão*

2/Dia cada: *imagem maior, terreno alucinatório*

Ações

Ataques Múltiplos. A eleionoma faz três ataques com a adaga e um ataque com a rede de flor de junco.

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +7 para acertar, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d4 + 4) cortante mais 3 (1d6) venenoso.

Rede de Flor de Junco. *Arma de Combate à Distância:* +7 to para acertar, alcance 1,5/4,5 m, um alvo Grande ou menor. *Dano:* O alvo tem desvantagem em testes de Sabedoria por 1 minuto, ficando contido. Uma criatura pode livrar a si mesma ou outra criatura da rede usando sua ação para ser bem-sucedida em um teste de Força CD 15, ou então causando 5 pontos de dano cortante na rede (CA 10).

Eleionomas em Midgard

Elas são mais prevalentes em Verrayne, no Jardim de Carnessa e nas Terras do Sul. São veneradas por algumas tribos de goblins, e negociam com megeras do sangue e com os alquimistas de Maillon.

Elfos Feéricos das Sombras

"Palavras gentis abrem até portões de ferro."

— Crepuscular, mensageira dos feéricos das sombras

Para a maioria das pessoas, os feéricos das sombras não passam de sombras dançantes entre as folhas. Para os sábios, são as criaturas que ensinaram aos dançarinos das sombras tudo o que eles sabem, e que guardam muitos segredos para si. Eles já foram elfos como todos os outros, vagando pelas terras mortais sob o sol. Mas uma catástrofe ancestral os relegou à escuridão, e agora eles são criaturas das sombras. Embora possam ser encontrados no Plano Material, são intrinsecamente ligados ao Plano das Sombras, e é nele que reside todo o poder e a cultura deles.

De modo superficial, feéricos das sombras lembram os outros elfos, mas raramente são confundidos com seus primos da luz. Os tons de pele dos feéricos das sombras vão do branco de alabastro ao negro do ébano, com vários tons de cinza no meio mas, fora isso, são bem pouco coloridos. Alguns têm um brilho cintilante na pele. Muitos feéricos das sombras possuem chifres que se retorcem no ar e cujo tamanho varia, indo de um caroço sutil até espigões bem óbvios. Outros têm impressionantes conjuntos de dentes.

Natureza Dual. Os feéricos das sombras são criaturas contraditórias. Ostentam algumas das melhores características dos elfos, temperadas por aspectos de uma natureza mais suja. Podem ser espontâneos e cheios de propósito, mas também tendem a ter uma excentricidade perturbadora. Tentar compreender as motivações dos feéricos das sombras é uma experiência enlouquecedora para as criaturas mortais; eles são frequentemente ilógicos, caprichosos, e aparentemente adoram irritar os outros.

Governança Dividida. A Corte Estival e a Corte Invernal governam os feéricos das sombras durante a estação apropriada ao nome. A mudança das estações não segue calendário ou programação, embora elas se inclinem na direção do verão. A Rainha da Noite e da Magia e o Rei Enluarado clamam domínio alternadamente, reinando respectivamente sobre a Corte Estival e Invernal.

Outros feéricos os chamam de Scáthsidhe (pronuncia-se "iscashí"), ou fadas das sombras, e usualmente são considerados unseelie, embora eles mesmos contestem essa caracterização. Os feéricos das sombras simplesmente se apresentam como parte dos sidhe e se consideram uma extensão da Corte Seelie.

O Alcance da Escuridão. A ligação dos feéricos das sombras com a escuridão permite que eles passem entre dois pontos distantes, atravessando a própria escuridão de um local para outro. Os feéricos das sombras não só podem adentrar uma sombra ou trecho de escuridão para aparecer instantaneamente em outro lugar como também controlam misteriosas e poderosas estradas de sombras. Estradas de sombras são caminhos mágicos que conectam diferentes pontos do Plano Material enquanto passam pelo Plano das Sombras, o que resulta em um modo de viagem rápido e completamente secreto para os feéricos — e, mais importante, para suas armas de guerra, os bens que comercializam e seus aliados.

Todos os feéricos das sombras têm um entendimento instintivo sobre como uma estrada de sombras funciona, possuindo a habilidade tanto de operar portais de entrada quanto de desviar de quaisquer perigos na estrada. Essa conexão com a escuridão tem um preço, é claro, e os feéricos das sombras evitam a luz do sol.

Duelista

Esse elfo de pele pálida usa couraças peitorais brilhantes e roupas justas. Move-se como o vento, evitando golpes com uma habilidade nata. Quando ele para e sorri, sua lâmina pinga em vermelho-vivo.

Feéricos das sombras duelistas são guerreiros de elite, geralmente de linhagem nobre. Duelistas são rápidos e certamente sem comparação; costumam ser mais altos e musculosos do que outros da espécie. A armadura, as roupas e armas têm uma fabricação requintada e são feitas apenas dos melhores materiais, como seria adequado à posição dos seres.

Membros da nobreza dos feéricos das sombras não devem ser desprezados — muitos mensageiros ou políticos são mortais com suas armas esguias, conhecidas por também destilarem venenos virulentos. Frequentemente, duelistas habilidosos servem como campeões para seus suseranos, aceitando desafios quando estão na corte ou servindo como guarda-costas de elite.

Feiticeira

Essa arrebatadora feérica das sombras se move com uma graça fascinante. A voz dela soa como um sino, e ao som dela as preocupações e o luto mundano se desfazem.

Mas, além da enorme beleza física, a presença exuberante de uma feérica das sombras feiticeira pode derrubar até o mais robusto dos inimigos. Feiticeiras fazem jus à fama; são quase sempre mulheres, e belas além de qualquer comparação. Apenas se quiserem podem ser confundidas com feéricos das sombras comuns.

Feiticeiras também são conjuradoras poderosas, imbuindo palavras e gestos com o poder cativante das sombras para fazer com que inimigos virem-se uns contra os outros usando apenas algumas palavras e um sorriso mortal. Elas complementam a força de suas mentes com lâminas de forja feérica, infundindo nas armas um poder que destrói tanto a carne quanto a psique da vítima.

Caçador da Floresta

As sombras oscilam levemente, e esse é o único aviso antes de uma chuva de flechas surgir do elfo de pele negra que se esconde na penumbra.

Caçadores da floresta vestem-se com gibões de malha e couro intrincadamente produzidos, sendo ainda mais ágeis e graciosos do que a maioria dos feéricos das sombras. Fisicamente, apenas seus maneirismos e habilidades os separam de outros feéricos das sombras — geralmente, tarde demais.

Caçadores das florestas vagam por matas fechadas conectadas pelas estradas de sombras, assim como por seus reflexos escuros no Plano das Sombras. São rastreadores e perseguidores habilidosos, capazes de caçar animais e outras presas mais perigosas. Muitos caçadores da floresta servem na Caçada Selvagem, e um caçador que já tenha cavalgado ao lado do Lorde das Caçadas pelo menos uma vez é encarado com grande respeito e até mesmo temor, graças à crença comum de que tal elfo pode implorar ao Lorde das Caçadas que dê fim a um inimigo.

Guardião

Esses feéricos das sombras são muito maiores que seus companheiros, e usam armas gigantes. Parte de seus corpos é coberta por uma escuridão profunda que se revira e se espalha, distorcendo porções da silhueta, e seus olhos são como dois poços escuros.

Feéricos das sombras guardiões são criaturas enormes, treinadas e criadas para a batalha. Parecem versões maiores de feéricos das sombras, mas, na verdade, o material sombrio os corrompe ainda mais

do que a seus pares, expandindo o tamanho e o poder deles até que adquiram uma força ogra. Trechos de sombra de um preto profundo emanam do corpo deles e se espalham ao redor, revelando e obscurecendo um centímetro por vez. Eles têm mais de 3 metros de altura e chegam a pesar mais de 315 quilos.

Guardiões são fanaticamente leais aos seus superiores. São empregados como guardas domésticos ou mesmo como guarda-costas para feéricos das sombras importantes, sendo inabaláveis em seu dever. A corrupção das sombras toma suas mentes e almas, de modo que nem mesmo a magia mais poderosa pode interferir no coração deles ou romper sua determinação. Guardiões não pensam de forma independente, mas cumprem seus deveres com uma dedicação firme.

Feérico das Sombras

Humanoide Médio (elfo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 15 (cota de malha parcial)
Pontos de Vida 31 (7d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Perícias Arcanismo +2, Percepção +2
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas Comum, Élfico, Umbralês
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ancestralidade Feérica. Um feérico das sombras tem vantagem em salvaguardas contra ser enfeitiçado e não pode ser adormecido por magia.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do feérico das sombras é Carisma. Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

1/Dia: *passo nebuloso* (apenas quando estiver nas sombras, na meia-luz ou na escuridão)

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, um feérico das sombras tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Viajando na Escuridão. O feérico das sombras tem vantagem em testes de Inteligência (Arcanismo) feitos para identificar estradas de sombras ou magias e itens de sombra.

Ações

Espada Curta. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante.

Arco Curto. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante.

Duelista

Humanoide Médio (elfo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 17 (couro reforçado)
Pontos de Vida 117 (18d8 + 36)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Salvaguardas Des +8, Con +5, Sab +4, Car +6
Perícias Arcanismo +4, Enganação +6, Furtividade +8, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Comum, Élfico, Umbralês
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Ancestralidade Feérica. Um feérico das sombras tem vantagem em salvaguardas contra ser enfeitiçado e não pode ser adormecido por magia.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do feérico das sombras é Carisma. Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia: *passo nebuloso* (apenas quando estiver nas sombras, na meia-luz ou na escuridão)

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, um feérico das sombras tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Viajando na Escuridão. O feérico das sombras tem vantagem em testes de Inteligência (Arcanismo) feitos para identificar estradas de sombras ou magias e itens de sombra.

Ações

Ataques Múltiplos. O feérico das sombras faz dois ataques com a rapieira. Se estiver portando uma adaga, também pode fazer um ataque com a adaga.

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +8 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d4 + 5) perfurante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica envenenado por 1 hora. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Rapieira. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8 + 5) perfurante mais 7 (2d6) venenoso.

Reações

Aparar. O feérico das sombras duelista aumenta em 3 sua CA contra um ataque corpo a corpo que iria atingi-lo. Para tal, o duelista deve enxergar o atacante e estar empunhando uma arma corpo a corpo.

Feiticeira

Humanoide Médio (elfo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 16 (couraça peitoral)

Pontos de Vida 123 (19d8 + 38)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Salvaguardas Des +5, Sab +6, Car +7

Perícias Arcanismo +4, Enganação +7, Furtividade +5, Percepção +6, Persuasão +7

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Élfico, Umbralês

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Ancestralidade Feérica. Uma feérica das sombras tem vantagem em salvaguardas contra ser enfeitiçada e não pode ser adormecida por magia.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da feérica das sombras é Carisma. Pode conjurar de forma inata as seguintes magias, sem precisar de componentes materiais:

4/Dia: *passo nebuloso* (apenas quando estiver nas sombras, na meia-luz ou na escuridão)

Conjuração. A feérica das sombras é uma conjuradora de 10º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (salvaguarda CD 15, +7 para acertar com ataques mágicos). Ela conhece as seguintes magias de bardo:

Truques (à vontade): *amigos, mensagem, proteção contra lâminas, zombaria perversa*

1º círculo (4 espaços): *enfeitiçar pessoa, fogo das fadas, perdição*

2º círculo (3 espaços): *cativar, imobilizar pessoa*

3º círculo (3 espaços): *invocar animais, medo, padrão hipnótico*

4º círculo (3 espaços): *assassino fantasmagórico, confusão, invisibilidade maior*

5º círculo (2 espaços): *animar objetos, imobilizar monstro, imobilizar pessoa*

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, um feérico das sombras tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Viajando na Escuridão. O feérico das sombras tem vantagem em testes de Inteligência (Arcanismo) feitos para identificar estradas de sombras ou magias e itens de sombra.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O feérico das sombras faz dois ataques com a rapieira.

Rapieira. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) perfurante mais 17 (5d6) psíquico.

Sussurros Cativantes (Recarga 5–6). A feérica das sombras diz palavras bonitas a uma criatura que ela possa ver a até 18 metros e que possa ouvir a feiticeira. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 15 ou fica enfeitiçada por 1 minuto. Enquanto estiver enfeitiçada dessa forma, a criatura tem desvantagem em salvaguardas de Sabedoria e Carisma feitas para resistir às magias conjuradas pela feiticeira.

Liderança (Recarga após um Descanso Curto ou Longo). A feiticeira pode emitir um comando especial ou um aviso para uma criatura que ela possa ver a até 9 metros. A criatura não pode ser hostil com a feiticeira e deve ser capaz de ouvi-la (o comando é inaudível, exceto para a criatura alvo). Por 1 minuto, a criatura acrescenta um d4 a suas jogadas de ataque e salvaguardas. Uma criatura só pode se beneficiar da Liderança de uma feiticeira por vez. O efeito acaba caso a feiticeira seja incapacitada.

CAÇADOR DA FLORESTA

Humanoide Médio (elfo), ordeiro e mau

Classe de Armadura 15 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 104 (19d8 + 19)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Salvaguardas Des +7, Con +4, Car +6

Perícias Arcanismo +3, Furtividade +10, Percepção +4, Sobrevivência +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Élfico, Umbralês

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Ancestralidade Feérica. Um feérico das sombras tem vantagem em salvaguardas contra ser enfeitiçado e não pode ser adormecido por magia.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do feérico das sombras é Carisma. Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia: *passo nebuloso* (apenas quando estiver nas sombras, na meia-luz ou na escuridão)

Ataque Furtivo (1/Turno). Feéricos das sombras caçadores causam 7 (2d6) pontos de dano extra ao atingirem alvos com ataques com armas em que tenham vantagem. O mesmo acontece se o alvo estiver a até 1,5 metro de um aliado do caçador da floresta que não esteja incapacitado. Para tal, o caçador da floresta não pode ter desvantagem na jogada de ataque.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, um feérico das sombras tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Viajando na Escuridão. O feérico das sombras tem vantagem em testes de Inteligência (Arcanismo) feitos para identificar estradas de sombras ou magias e itens de sombra.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O feérico das sombras faz dois ataques à distância.

Rapieira. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) perfurante.

Arco Longo. *Arma de Combate à Distância:* +7 para acertar, distância 45/180 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) perfurante mais 7 (2d6) venenoso.

Guardião

Humanoide Grande (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 110 (13d10 + 39)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	6 (–2)	14 (+2)	8 (–1)

Salvaguardas For +6, Con +5

Perícias Atletismo +6, Percepção +4

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Élfico, Umbralês

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Ancestralidade Feérica. Um feérico das sombras tem vantagem em salvaguardas contra ser enfeitiçado e não pode ser adormecido por magia.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do feérico das sombras é Carisma. Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

1/Dia: *passo nebuloso* (apenas quando estiver nas sombras, na meia-luz ou na escuridão)

Vigília das Sombras. O feérico das sombras tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção), e escuridão mágica não impede sua visão no escuro.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, um feérico das sombras tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Viajando na Escuridão. O feérico das sombras tem vantagem em testes de Inteligência (Arcanismo) feitos para identificar estradas de sombras ou magias e itens de sombra.

Ações

Ataques Múltiplos. O feérico das sombras faz dois ataques com a lança longa.

Lança Longa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10 + 4) perfurante.

Azagaia. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) perfurante.

Reações

Proteger. Um feérico das sombras guardião causa desvantagem em uma jogada de ataque feita contra um aliado dele a até 1,5 metro. O guardião deve estar empunhando uma arma corpo a corpo para usar essa reação.

Égide Espectral

Uma névoa verde e luminosa rodopia até assumir a forma de um guerreiro ancestral. Uma armadura dentada e uma capa rasgada envolvem o corpo esquelético do guerreiro, e pela fresta do elmo é possível ver o olhar malicioso do crânio sorridente.

Elegância Desgastada. A égide espectral, feito de um vapor verde levemente luminoso, é um ser esquelético envolto por uma armadura ancestral de nobre elegância. Os tecidos estão sempre degastados e puídos, com as bordas tremulando na névoa, e a criatura desliza por aí emitindo um suave sussurro que lembra um gemido lamurioso vindo de longe.

Desgraça Eterna. A égide espectral é o espírito de um guerreiro ou nobre ancestral forçado a servir na morte por ter falhado em vida. Um juramento quebrado, um ato de covardia ou uma maldição rogada pelos deuses como punição por uma terrível traição deixam marcas indestrutíveis em uma alma.

Depois da morte da criatura amaldiçoada, seu espírito retorna, inquieto, ao local relacionado com sua desgraça. Forçado pelo peso massacrante de seus feitos, a égide espectral não tem outro lugar de descanso ou de paz, e suga viciosamente a vida de todas as criaturas que se intrometem em sua perdição.

Natureza de Morto-Vivo. Uma égide espectral não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Égide Espectral

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 110 (13d8 + 52)

Deslocamento 0 m, voo 18 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)

Salvaguardas Des +7, Sab +6

Resistências a Dano ácido, elétrico, ígneo, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano gélido, necrótico, venenoso

Imunidades à Condição agarrado, amedrontado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos Percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas entende os idiomas que conhecia em vida, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Movimento Incorpóreo. A égide espectral pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) pontos de dano energético se terminar o próprio turno dentro de um objeto sólido.

Vinculados à Tumba. A égide espectral fica vinculado à area que defende. Ele não pode se mover mais do que 30 metros para longe do lugar que está vinculado a proteger.

Miasma Definhante. Uma criatura que começa o próprio turno no espaço de um guardião espectral deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofre 18 (4d8) pontos de dano necrótico e tem seus pontos de vida máximos reduzidos em uma quantidade igual ao dano necrótico sofrido. Essa redução perdura até que o alvo termine um descanso longo.

Ações

Ataques Múltiplos. A égide espectral faz dois ataques de rasgo espectral.

Rasgo Espectral. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) necrótico. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou fica amedrontado e tem seu deslocamento reduzido a 0; ambos os efeitos perduram até o fim de seu próximo turno.

Variante: Guardião Arcano

Algumas égides espectrais não eram guerreiros em vida, mas sim poderosos usuários de magia. Um guardião arcano possui nível de desafio 8 (3.900 XP) e as seguintes características adicionais:

Conjuração. O guardião arcano é um conjurador de 9º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). O guardião conhece as seguintes magias de feiticeiro, sem precisar de componentes materiais:

Truques (à vontade): *bolha ácida, ilusão menor, luzes dançantes, raio de gelo, toque necrótico*

1º círculo (4 espaços): *armadura arcana, raio nauseante*

2º círculo (3 espaços): *escuridão, raio ardente*

3º círculo (3 espaços): *lentidão, medo, nuvem fétida*

4º círculo (3 espaços): *malogro, tempestade glacial*

5º círculo (1 espaço): *cone de frio*

Enguia Caçadora

É uma fera grotesca com a cauda musculosa, a cabeça bulbosa e a pele borrachuda e coberta de gosma de uma terrível enguia, embora o torso e as patas com membranas interdigitais desse predador anfíbio lembrem os de um canídeo deformado. Os maxilares ameaçadores da criatura são repletos de dentes afiados como agulhas.

Animais de Caça dos Feéricos Ribeirinhos. Feéricos ferozes, esses anfíbios frequentemente servem aos seus mestres como trolls das lagoas e dos rios, loreleis e nixies. São feras predatórias, tão perigosas na terra quanto na água, que compartilham da crueldade caprichosa de seus mestres. Os ganidos aterrorizantes desses animais durante a caça inspiram seus mestres a entrar em um frenesi assassino enquanto perseguem adversários. Poucas outras criaturas apreciam o poder ágil e a graça cruel das enguias caçadoras, notando apenas a forma grotesca e a selvageria irritante deles.

Emboscadores Escorregadios. Enguias caçadoras são predadores de emboscada. Escondem-se em bandos no meio da sujeira e das algas do leito dos rios e se revelam de súbito. Depois, o bando cerca a presa, atacando com as poderosas mandíbulas. Presas não aquáticas são arrastadas para as profundezas e se afogam. De forma similar, enguias caçadoras às vezes forçam presas aquáticas a fugir para a terra, onde morrem sufocadas.

Não são muito astutos, e preparam emboscadas vomitando sua saliva escorregadia nos locais em que animais bebem água ou ao longo de trilhas de caça. Depois, saltam da água para capturar a presa enquanto ela está desequilibrada.

Dialeto Líquido. Enguias caçadoras entendem Silvestre, e aqueles que têm contato com humanos ou outras raças conseguem entender algumas poucas palavras em outros idiomas.

ENGUIA CAÇADORA

Feérico médio, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 77 (14d8 + 14)
Deslocamento 9 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	6 (−2)	13 (+1)	16 (+3)

Perícias Furtividade +5, Percepção +3
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas Silvestre
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Anfíbio. A enguia caçadora pode respirar no ar e na água.

Táticas de Bando. A enguia caçadora tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados da enguia caçadora estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Saliva Escorregadia. Depois de gastar 2 rodadas soltando saliva em uma área, uma enguia caçadora pode cobrir um quadrado de 1,5 metro de lado com saliva escorregadia. Essa área é tratada como se estivesse sob efeito de uma magia de *graxa*, durando por 1 hora.

Mordida Deslizante. Uma criatura que uma enguia caçadora ataque não pode fazer ataques de oportunidade contra ela no começo do próximo turno da criatura em questão.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 14 para escapar).

Enguia-Dragão

A forma inconfundivelmente delgada de uma enguia-dragão inclui uma poderosa e fina cauda única e mandíbulas perversas que parecem um par de lâminas serrilhadas. Enguias-dragão variam muito em termos de cor, indo de tons castanhos e pretos a padrões sarapintados que misturam matizes iridescentes e brilhantes.

Gostam de Servos. Embora a maior parte das enguias-dragão seja solitária e irritadiça, em ocasiões raras algumas delas formam pares ou mesmo pequenos bandos — e algumas reúnem servos humanoides.

Magnéticas e Elétricas. Enguias-dragão fazem seus covis naturais em sistemas serpenteantes de cavernas subaquáticas, preferindo formações de cavernas magneticamente alinhadas onde possam navegar com seu refinado senso magnético. Algumas enguias-dragão usam suas constantes auras elétricas combinadas a reagente alquímicos adquiridos para grudar magneticamente parte do ouro de seus tesouros nas paredes das tocas.

Frotas e Domínios Piratas. Enguias-dragão reivindicam grandes porções da costa como território. Embora não seja particularmente cruel nem correta, uma enguia-dragão frequentemente comanda tribos deslumbradas, permitindo que os locais a reverenciem como um espírito poderoso. Algumas enguias-dragão usam tais tribos como tripulação em frotas piratas ou em bandos de guerreiros que carregam nas costas. A habilidade delas de nadar através do ar durante tempestades reforça a reputação que possuem de serem terríveis espíritos dos trovões.

Subornáveis. A alcunha enganadora delas às vezes leva marinheiros tolos à falsa certeza de que estão confrontando simples enguias gigantes mas, em vez disso, descobrem estar lidando com criaturas dracônicas inteligentes e que se declaram rainhas das regiões costeiras mais rasas. Marinheiros sábios que viajam pelo território de enguias-dragão levam oferendas para aplacar o ânimo das criaturas.

ENGUIA-DRAGÃO

Dragão Enorme, neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 230 (20d12 + 100)

Deslocamento 6 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Salvaguardas For +12, Des +5, Int +6, Sab +5, Car +6

Perícias Acrobacia +5, Atletismo +12, Intuição +5, Percepção +6

Imunidades a Dano elétrico

Imunidades à Condição caído, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Dracônico, Primordial

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Condição Anfíbia Limitada. A enguia-dragão pode respirar no ar e na água, mas precisa submergir na água pelo menos a cada seis horas para evitar sufocamento.

Toque Eletrizante. O corpo de uma enguia-dragão gera uma poderosa carga de eletricidade. Uma criatura que a toque ou que seja bem-sucedida em um ataque corpo a corpo contra uma enguia-dragão sofre 5 (1d10) pontos de dano elétrico.

Flutuação na Tempestade. Durante tempestades, a enguia-dragão pode viajar pelo ar como se estivesse sob efeito de uma magia de *voo*, mas usando seu deslocamento de natação.

Ações

Ataques Múltiplos. A enguia-dragão faz um ataque de mordida e um ataque de golpe da cauda.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 26 (4d8 + 8) perfurante mais 5 (1d10) elétrico. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou fica paralisado por 1d4 rodadas.

Golpe da Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 30 (5d8 + 8) contundente mais 5 (1d10) elétrico, e o alvo é empurrado 3 metros para longe.

Sopro Elétrico (Recarga 6). A enguia-dragão dispara raios em uma linha de 18 metros que tem 1,5 metro de largura. Cada alvo nessa linha sofre 55 (10d10) pontos de dano elétrico, ou metade desse dano caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 18.

Ent Lamurioso

O rosto retorcido dessa árvore é formado por nós e rachaduras na casca negra, organizados de forma a compor uma expressão vagamente humanoide. Lágrimas grossas de seiva escorrem pelo rosto do ser.

Entes lamuriosos claramente são parentes dos outros entes, mas são menores do que a variedade convencional — têm pouco mais de 9 metros de altura e quase 1 metro de diâmetro no tronco, e não pesam mais do que 2 toneladas. Seus troncos nodosos geralmente são retorcidos, e a madeira geme enquanto os seres se movem.

Guardiões da Floresta. Entes lamuriosos são protetores das florestas obscuras e sombreadas, tendo vidas tão longas quanto a das próprias árvores. Agem como guardiões de toda a floresta ou de algo específico dentro dela — não têm misericórdia alguma de criaturas que entram na mata portando machados ou fogo.

Jeitão Cético. Entes lamuriosos são aterrorizantes e incansáveis quando estão lutando em defesa do que guardam. São inerentemente desconfiados, especialmente sobre quaisquer seres que não sejam do mundo natural ou das sombras, e são notoriamente difíceis de tapear ou enganar.

Lágrimas Amargas e Encantadas. Sábios e acadêmicos ainda debatem a razão do choro dessas criaturas, mas ninguém chegou a uma razão convincente o suficiente além de "é isso o que as árvores fazem". Os próprios entes lamuriosos se recusam a falar sobre o assunto. Suas lágrimas ocasionalmente são usadas como componentes de magias ou itens druídicos.

Ent Lamurioso

Planta Enorme, neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (10d12 + 40)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (–1)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Resistências a Dano contundente e perfurante

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Druídico, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Monstro de Cerco. O ente causa dano em dobro a objetos e estruturas.

Dialeto Arbóreo. Um ent lamurioso pode conversar com as plantas, e a maior parte delas responde com uma atitude amigável ou solícita.

Lágrimas Ácidas. Grossas lágrimas de seiva escura escorrem de modo contínuo pelo rosto e tronco do ente. Essas lágrimas são altamente ácidas — qualquer criatura atacando o ente a uma distância de 1,5 metro ou menos deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou sofre 6 (1d12) pontos de dano ácido por causa dos respingos das lágrimas. Esse material ácido continua causando 6 (1d12) pontos de dano ácido no começo de cada turno da criatura até que ela ou um aliado adjacente use sua ação para limpar os respingos, ou até que três turnos se passem.

Ações

Ataques Múltiplos. O ente faz três ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (3d6 + 5) contundente.

Pedregulho. *Arma de Combate à Distância:* +8 para acertar, alcance 18/55 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d10 + 5) contundente.

Erina

Esse pequeno humanoide tem um rosto levemente pontudo, olhos castanhos e um focinho que parece uma pequena tromba. A pele é coberta por uma pelagem curta e castanha; a cabeça, os ombros e as costas são cobertos por espinhos penteados para trás.

Erinas, ou porcoespinhanos, são uma raça de seres pequenos e comunais.

Vilarejos Enterrados. Erinas são escavadores naturais em sua essência, vivendo em redes rasas de túneis e câmaras que eles próprios escavam. Inimigos que ataquem as pacíficas erinas ficam facilmente confusas e se perdem nos túneis labirínticos. Quando estão no próprio território, erinas podem fugir, frustrar ou cercar invasores com facilidade. Frequentemente, atraem inimigos para locais onde são atrasados, enquanto bens e indivíduos não combatentes são evacuados para um local seguro através de outros túneis.

Surrupiadores e Coletores. Erinas são naturalmente curiosos. Tendem a explorar uma área construindo túneis debaixo dela e irrompendo na superfície em locais de interesse. Não gostam de cultivar alimentos, sobrevivendo principalmente da generosidade da terra ao redor das tocas. Em cidades, ainda vivem do que podem encontrar, e têm um jeito especial de encontrar o que desejam. Às vezes, são considerados ladrões, mas não são gananciosos ou maliciosos. Só pegam o que precisam, e raramente roubam coisas dos pobres. Alguns humanos inclusive consideram um sinal de sorte ter uma família de erinas por perto.

Erina Surrupiador

Humanoide Pequeno (erina), neutro

Classe de Armadura 12 (armadura de couro)

Pontos de Vida 22 (4d6 + 8)

Deslocamento 6 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (−1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+1)

Resistências a Dano venenoso

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Erina

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Olfato Aguçado. O erina tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Duro na Queda. O erina tem vantagem em salvaguardas contra veneno.

Espinhos. Um inimigo que atingir o erina com um ataque corpo a corpo enquanto estiver a até 1,5 metro dele sofre 2 (1d4) pontos de dano perfurante.

Ações

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) cortante.

Funda. *Arma de Combate à Distância:* +3 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) contundente.

Erina Defensor

Por serem os maiores e mais fortes exemplares da espécie, erinas defensores encaram a defesa de seus lares como coisa séria, e são bem desconfiados com forasteiros. Depois que um forasteiro se prova amigável, são consideravelmente simpáticos, mas até lá são bem ríspidos.

Erina Defensor

Humanoide Pequeno (erina), neutro

Classe de Armadura 15 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 44 (8d6 + 16)

Deslocamento 6 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+1)

Perícias Atletismo +4, Percepção +3

Resistências a Dano venenoso

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Erina

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Olfato Aguçado. O erina tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Duro na Queda. O erina tem vantagem em salvaguardas contra veneno.

Espinhos. Um inimigo que atingir o erina com um ataque corpo a corpo enquanto estiver a até 1,5 metro dele sofre 5 (2d4) pontos de dano perfurante.

Ações

Ataques Múltiplos. A erina defensor faz dois ataques.

Espada Curta. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante.

Arco Curto. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante.

Reações

Proteger. A erina defensor faz com que jogadas de ataque contra um aliado a até 1,5 metro dele sejam feitas com desvantagem.

Errante Eônico

O ar estala e as luzes tremulam nas ruínas. Em um redemoinho de vestes coloridas, o errante se materializa vindo dos impenetráveis redemoinhos do tempo. Os olhos dele analisam os arredores, em pânico, antecipando as revelações de uma era ainda por vir.

À Deriva no Tempo. Não se sabe muito sobre os errantes eônicos viajantes do tempo, além do fato de que deixaram uma civilização moribunda para procurar por uma ajuda indisponível no tempo em que viviam. Para o azar deles, voltar à própria época se provou muito mais difícil do que deixá-la, então os errantes eônicos acabaram à deriva no rio do tempo. Com o passar das décadas, a chance de voltar para casa diminuiu cada vez mais, assim como a carne de seus corpos. Eles acabaram virando múmias pela passagem das eras.

Cinturões de Cristais. Um errante carrega um estoque curioso de equipamentos reunidos ao longo de incontáveis séculos, provas de sua trágica jornada. Quanto mais variada é a coleção, mais ele viajou no tempo.

Cinturões de cristais presos ao redor do corpo acumulam a energia que alimenta as viagens de um errante. Depois de cada grande salto através do tempo, os reservatórios se esgotam e podem ser usados apenas para saltos mais curtos.

Trêmulos e Paranoicos. Visitar eras incontáveis ao longo das quais a humanidade praticamente esqueceu sobre sua civilização outrora grandiosa sugou a sanidade dos errantes eônicos. O grande medo deles é ter seu cinturão de cristais roubado. Eles imploram ou lutam por eles como se suas vidas dependessem disso — o que, de certa forma, é verdade.

Aventureiros que convencerem um errante de suas boas intenções podem receber um pedido de ajuda de um errante. Em troca de ajuda, um errante pode oferecer artefatos há muito tempo perdidos, reunidos em suas várias incursões pelo tempo.

Errantes aparecem em qualquer época ou lugar, mas frequentemente vão aos locais de cidades do passado (ou do futuro) de seu próprio povo. Lá, sentem-se confortados por saber que pelo menos estão no lugar certo, mesmo que em outra época.

Errante Eônico

Humanoide Médio (humano), caótico e neutro

Classe de Armadura 13 (armadura de couro)

Pontos de Vida 65 (10d8 + 20)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (–1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)

Perícias Arcanismo +6, História +6

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Eônico, Gigante, Silvestre

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O errante eônico pode usar derivar para o passado ou fazer dois ataques com o cajado de distorção temporal. A versão do futuro do errante eônico (caso esteja presente) só pode usar derivar para o futuro.

Cajado de Distorção Temporal. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d10 + 2) contundente.

Derivar para o Passado (1/Dia). A versão do futuro do errante eônico se materializa em um espaço desocupado a até 9 metros do errante. Essa versão do futuro tem as mesmas estatísticas do errante e o valor máximo de pontos de vida, e joga seu turno imediatamente após o turno da versão do presente. Matar o errante eônico original faz com que a versão do futuro desapareça. Se a versão do presente ver a versão do futuro morrendo, o errante eônico deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13. Nesse caso, não há efeito. Se ele for malsucedido na salvaguarda, jogue 1d6 para determinar o efeito sobre o errante eônico: 1 = amedrontado, 2 = incapacitado, 3 = paralisado, 4 = inconsciente, 5 ou 6 = desvantagem em jogadas de ataque ou testes de atributo. Esse efeito dura 1d4 rodadas.

Derivar para o Futuro (2/Dia). A versão do futuro pode fazer um ataque com o cajado de distorção temporal contra um alvo. Se o ataque acertar, não causa dano contundente. Em vez disso, tanto o alvo quanto o atacante pulam adiante no tempo, efetivamente deixando de existir no presente. Eles reaparecem nos mesmos lugares 1d4 rodadas mais tarde, no fim do turno de cada um. Criaturas que estiverem ocupando esses locais no momento serão empurradas 1,5 metro em uma direção à escolha da própria criatura. O alvo do salto (mas não a versão futura do errante) deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13, com efeitos idênticos àqueles sofridos pelo errante eônico que testemunha a morte de sua versão futura (ver Derivar para o Passado). A versão futura não reaparece após usar essa mesma habilidade uma segunda vez; apenas o alvo do salto reaparece após o segundo uso. Isso não provoca uma salvaguarda para a versão do presente do errante.

Escorpião

Escorpião da Noite

Esses escorpiões negros como a noite têm uma faixa vermelha na cauda, sinalizando o veneno paralisante que são capazes de injetar.

Veneno Cegante. Esse caçador aracnídeo de nome apropriado cega suas vítimas com uma dose de veneno paralisante. Alimenta-se de camelos inteiros se tiver a chance, mas é mais comum vê-lo devorando cabras, ovelhas e humanoides. Ele caça à noite, quando a visão no escuro é mais efetiva.

Gigantes de Umbreterna. Essa espécie é comum em cavernas profundas e reinos do subterrâneo. Têm 2,40 metros de comprimento, com uma cauda de pouco mais de 2 metros equipada com um ferrão que parece uma adaga. Podem chegar a pesar até 90 quilos.

Veneno Valioso. O veneno do escorpião da noite é altamente valorizado, podendo render mais de 400 PO por dose.

Escorpião da Noite

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 90 (12d10 + 24)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Sentidos Percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas —

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O escorpião faz três ataques: dois com as garras e um com o ferrão.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 12 para escapar). O escorpião tem duas garras, e cada uma pode agarrar um alvo.

Ferroada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d10 + 2) perfurante. O alvo também sofre 7 (2d6) venenoso e fica cego por 1d3 horas. Caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12, sofre metade desse dano e não fica cego. Caso o alvo falhe na salvaguarda por 5 pontos ou mais, o alvo também fica paralisado enquanto estiver envenenado. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda no fim de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Escorpião Infernal de Cauda Larga

A carapaça negra brilha sob o sol do deserto, e a ponta da cauda pinga um veneno transparente. Até mesmo o maior dos leões evita esse escorpião.

Extremamente Venenoso. Conhecido pelo tamanho diminuto e pelo comportamento agressivo, o escorpião infernal de cauda larga pode causar uma morte rápida com sua ferroada tóxica.

Armadilhas em Fossos. Um escorpião infernal de cauda larga não chega aos 30 centímetros de comprimento, com uma cauda de mais ou menos o mesmo tamanho. Pesam pouco mais de 2 quilos no caso dos maiores exemplares — são ótimos animais de guarda, pois precisam de pouca comida e cuidados, sendo frequentemente posicionados no fundo de fossos ou em túneis pouco usados.

Veneno Valioso. Uma dose de veneno do escorpião de cauda larga pode render 4.000 PO ou mais em uma transação com o comprador certo.

Escorpião Infernal de Cauda Larga

Fera Minúscula, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 10 (4d4)

Deslocamento 9 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	16 (+3)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O escorpião faz três ataques: dois com as garras e um com o ferrão.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1 contundente.

Ferroada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1 perfurante, mais 21 (6d6) venenoso, e o alvo fica envenenado até que termine um descanso curto ou longo. Caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 10, o alvo sofre metade do dano venenoso e não fica envenenado. Caso seja malsucedido na salvaguarda e já esteja envenenado previamente, ganhará também um nível de exaustão além dos demais efeitos.

Esfinge Necroesfinge

Com asas negras, um corpo pálido como alabastro e um bico de abutre, é fácil identificar uma necroesfinge. Como são servas poderosas dos deuses da morte e do deserto, todos os enigmas e obsessões das necroesfinges fazem alusão à morte e à carniça. Os olhos são capazes de identificar presas a quilômetros de distância, e a altitude que conseguem alcançar em voo disfarça seu enorme tamanho.

As pálidas necroesfinges brilham sob o sol do deserto e se destacam em tumbas subterrâneas e cavernas, mas ainda assim podem se esconder voando por entre as nuvens banhadas de luar. Necroesfinges são encontradas em qualquer lugar onde corpos são enterrados ou largados para apodrecer, e elas colhem cadáveres dos campos de batalha das tribos bélicas do deserto.

Fofoqueiras e Cheias de Enigmas. Necroesfinges conversam com mortos-vivos inteligentes, sacerdotes de deuses da morte e outras esfinges comuns, mas raramente se reúnem com outras da mesma espécie. Protegem o próprio território zelosamente, proclamando alguma necrópole como coração da região. Assim como esfinges normais, necroesfinges gostam de enigmas. Recorrem à magia para resolver enigmas complicados que não podem resolver sozinhas.

Voadoras Noturnas. Ao contrário da maior parte dos parentes, necroesfinges são voadoras hábeis, capazes de mergulhar de forma abrupta do céu noturno para coletar carniça ou capturar camelos adormecidos. O badalar da meia-noite tem um significado especial, embora desconhecido, para essas feras.

Preveem a Perdição. Ocasionalmente, nobres paranoicos procuram uma necroesfinge e rogam para que a criatura revele o momento e o lugar de sua morte, com o intuito de burlar o destino. As necroesfinges cobram um preço alto por esse tipo de serviço, incluindo um pagamento em corpos humanos, criaturas incomuns ou espécies quase extintas. Mesmo após serem pagas, as necroesfinges raramente honram seu lado na barganha; em vez disso, usam sua magia mortal contra os suplicantes, determinando a hora e local da morte dos nobres para "aqui e agora".

Necroesfinge

Monstruosidade Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 171 (18d10 + 72)

Deslocamento 12 m, voo 21 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Perícias Arcanismo +9, História +9, Percepção +9, Religião +9

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão verdadeira 27 m, Percepção passiva 19

Idiomas Abissal, Comum, Darakhul, Esfíngeo

Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Inescrutáveis. A necroesfinge é imune a qualquer efeito que tenha como objetivo sentir suas emoções ou ler seus pensamentos, assim como a qualquer magia de adivinhação que ela rejeite. Testes de Sabedoria (Intuição) feitos para determinar as intenções ou a sinceridade da necroesfinge são feitos com desvantagem.

Armas Mágicas. Os ataques com arma da necroesfinge são mágicos.

Visão Mística. Uma necroesfinge vê a morte chegando e pode predizer a maneira com a qual uma criatura vai morrer. Essa habilidade, porém, não vem acompanhada pelo desejo de compartilhar tal informação. Necroesfinges são conhecidas por dar dicas, provocar e mesmo mentir sobre a morte de uma criatura ("Se lutarmos, eu matarei você e comerei seu coração. Eu vi", é seu blefe preferido).

Conjuração. A necroesfinge é uma conjuradora de 9º nível. Seu atributo de conjuração é Inteligência (CD 17 para evitar magia, +9 para acertar com ataques mágicos). Não precisa de componentes materiais para conjurar suas magias. A necroesfinge tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor, mãos mágicas, rajada de veneno, reparar*

1º círculo (4 espaços): *compreender idiomas, detectar magia, identificar*

2º círculo (3 espaços): *escuridão, localizar objeto, turvar*

3º círculo (3 espaços): *dissipar magia, glifo de proteção, imagem maior*

4º círculo (3 espaços): *invisibilidade maior, malogro*

5º círculo (1 espaço): *névoa mortal*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A necroesfinge faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d10 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 32 (6d8 + 5) cortante.

Investida. Caso a necroesfinge seja bem-sucedida nos dois ataques com as garras, ela imediatamente faz um ataque de investida. Se o alvo for malsucedido em um teste de Destreza CD 17, fica caído e sofre 14 (2d8 + 5) pontos de dano cortante.

AÇÕES LENDÁRIAS

A necroesfinge pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. A necroesfinge recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dela.

Mordida. A necroesfinge faz um ataque de mordida.

Teleporte (Custa 2 Ações). A necroesfinge se teleporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando, para um espaço desocupado que ela possa ver a até 36 metros.

Conjurar uma Magia (Custa 3 Ações). A necroesfinge conjura uma magia da sua lista de magias preparadas, usando um espaço de magia normalmente.

TEMPLOS E ENIGMAS DAS NECROESFINGES

Às vezes acompanhadas por bandos de abutres e frequentemente sendo servidas por grupos de gnolls, ogros e hienas, as necroesfinges que vivem nos desertos, nos planaltos, nas colinas e mesmo em terrenos montanhosos frequentemente acabam com um grande número de seguidores e seres ansiosos por ajudar. Isso eventualmente irrita as necroesfinges, que precisam de certa solidão e paz. Nessas ocasiões, podem (a depender de seu humor) abandonar a comitiva usando uma magia de invisibilidade maior ou voando para longe, ou então transformar os membros em uma refeição farta conjurando uma névoa mortal. Em qualquer caso, os sobreviventes às vezes contam histórias sobre a fúria da criatura, desencorajando outros aventureiros a buscarem pela sabedoria de uma necroesfinge.

Os templos das necroesfinges são outra questão: neles, a necroesfinge é servida por uma ordem de sacerdotes que entendem sua fome e que a mantêm entretida com discussões sobre filosofia, carnificinas e fofocas, sabendo a hora de sair de perto para deixá-la em sua contemplação silenciosa. Esses templos costumam ser consideravelmente ricos, uma vez que as necroesfinges que os comandam exigem que seus sacerdotes vivam bem para refletir a importância e o status das próprias necroesfinges.

11 ENIGMAS

Os melhores enigmas são o que você cria. No entanto, aqui estão alguns simples e outros um pouco mais difíceis para serem usados pela sua necroesfinge.

1. O que é, o que é? É leve como uma pena, mas ninguém consegue segurar por muito tempo? *(A respiração)*
2. Vivo onde há luz, mas morro se ela brilhar sobre mim? Quem sou eu? *(Uma sombra)*
3. O que é, o que é? Sempre sorri, mais ou menos curvado, afunda na água, mas nunca morre afogado. Captura as presas, com seu dente afiado, caça o dia todo, mas não come nenhum bocado. *(Um anzol)*
4. Tenho rios sem água, florestas sem árvores, montanhas sem rochas, cidades sem casas. Quem sou eu? *(Um mapa)*
5. O que é, o que é? É suave como veludo, não pode ser tocada. Esconde o mundo, mas só de fachada. *(A escuridão ou a noite)*
6. Tenho cara e uso um adorno, mas não tenho nenhum corpo. Quem sou eu? *(Uma moeda)*
7. O que deve ser adicionado a um barril de cerveja para torná-lo mais leve? *(Um furo)*
8. Redondo como uma laranja, fundo como um canecão, não há garanhão real que me levante do chão. Quem sou eu? *(Um poço)*
9. Estou fechada quando estou aberta e aberta quando estou fechada. Quem sou eu? *(Uma ponte levadiça)*
10. Sou nascida da terra, e o fogo me dá resistência. Quando fico no alto, à água dou assistência. *(Uma telha em um telhado)*
11. Malquista, difícil, preciosa e rara. Quem sou eu? *(A verdade)*

Espectro Flamejante

Um espectro flamejante é feito de uma fumaça ardente que assume uma forma vagamente humana. Não passa de traços de fumo escurecido e pontos de chamas brilhantes.

Ecos de Elementais. Quando um elemental do fogo encontra seu fim de forma particularmente humilhante enquanto invocado longe de seu plano natal, ele retorna como um espectro flamejante. São malévolos e rancorosos; não passam de ecos de suas versões orgulhosas, existindo apenas por vingança.

Incendiários Indiscriminados. Espectros flamejantes não diferenciam um humanoide de outro; assim, queimar qualquer criatura semelhante aos seus alvos já serve, contanto que o ser seja inflamável.

Luz Brilhante, Fumaça Opaca. Um espectro flamejante pode brilhar intensamente ou ser primariamente fumaça e escuridão conforme desejar. Ele sempre emana uma luz suave, equivalente a de uma lanterna coberta.

Natureza Elemental. Um espectro flamejante não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Espectro Flamejante

Elemental Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 87 (25d6)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	18 (+4)	10 (+0)	4 (–3)	16 (+3)	6 (–2)

Perícias Percepção +5

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição agarrado, caído, contido, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Ignanês

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Cobertura da Luz do Fogo. Em uma área iluminada apenas por chamas não mágicas, um espectro flamejante ganha um bônus de +2 em testes de Furtividade. O bônus é de +4 quando o espectro flamejante se esconde dentro do fogo.

Iluminação. O espectro flamejante emana meia-luz em uma área com 9 metros de raio.

Sensibilidade à Luz Mágica. Enquanto estiver sob luz mágica, o espectro flamejante tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.

Susceptibilidade à Água. Para cada 1,5 metro que o espectro flamejante se move tocando na água ou para cada 3,8 litros de água derramados nele, o espectro flamejante sofre 3 pontos de dano gélido.

Ações

Ataques Múltiplos. O espectro flamejante faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) contundente.

Toque Combustivo (Recarga 5–6). O espectro flamejante pode incendiar um alvo ao fazer um ataque de pancada. A criatura deve ser imediatamente bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou pega fogo. Nesse caso, sofre 5 (1d10) pontos de dano ígneo adicionais no começo de seu próximo turno. Até que alguém use uma ação para apagar o fogo, a criatura sofre 5 (1d10) pontos de dano ígneo no começo de cada um de seus turnos.

Espreitador Musgoso

Um espreitador musgoso, que parece um cruzamento entre troll e gnomo, é uma raça primitiva que vive nas florestas e cavernas, ostentando cabelos e barba longos e verdes. O gibão de peles que usa é verde-musgo ou de um âmbar turfoso, e um odor vagamente fúngico o cerca constantemente.

Como os parentes trolls, espreitadores musgosos têm narizes grandes e geralmente grotescos. As garras são de um vermelho brilhante quando expostas, e os dentes tendem a ser longos e ásperos. Usam roupas simples de lã caseira ou couro, ou andam pelados no verão. Seus chapéus às vezes são enfeitados com cogumelos venenosos ou samambaias, em uma espécie de camuflagem primitiva.

Rochas e Armas Grandes. Espreitadores musgosos têm uma preferência por derrubar rochas em cima de inimigos a grandes alturas, e frequentemente usam machados, martelos de guerra e espadas de duas mãos que parecem muito maiores do que as armas que uma criatura tão pequena seria capaz de erguer.

ESPREITADOR MUSGOSO

Humanoide Pequeno, caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (10d6 + 10)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)

Salvaguardas For +4, Des +4

Perícias Furtividade +4, Percepção +2

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição cego, envenenado

Sentidos Percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Gigante, Silvestre, Trolleano

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Camuflagem. O espreitador musgoso tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno florestal ou pantanoso.

Amor por Armas Pesadas. Embora espreitadores musgosos possam usar armas pesadas, têm desvantagem quando as estão empunhando.

Audição e Olfato Aguçados. O espreitador musgoso tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem em audição ou olfato.

Presentes Envenenados. Um espreitador musgoso pode contaminar líquidos ou comida com veneno. A criatura que consumir a substância contaminada deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 11 ou fica envenenada por 1 hora. Quando o veneno é dosado, o espreitador musgoso pode escolher tipos de substância que também façam com que a vítima caia inconsciente ou que fique paralisada enquanto estiver envenenada. A criatura desperta caso sofra dano ou caso outra criatura execute uma ação para despertá-la com uma sacudida.

Ações

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) cortante.

Espada Grande ou Malho. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) contundente ou cortante.

Azagaia com Veneno de Cogumelo. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 9 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante mais 6 (1d12) venenoso, e o alvo fica envenenado até o começo do próximo turno do espreitador musgoso. O alvo sofre metade do dano venenoso e não fica envenenado caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 11.

Rocha Derrubada. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 30 m (verticalmente), um alvo. *Dano:* 10 (3d6) contundente.

Esqueleto Mandíbulas de Tubarão

Essa forma humanoide se desloca pela água lamacenta. Conforme chega mais perto, porém, fica claro que não se trata de um ser vivo. A criatura é feita inteiramente de mandíbulas de tubarão, unidas e trazidas à vida através de uma magia sombria.

Esses horrores, feitos com várias mandíbulas de tubarão entrelaçadas na forma de uma estrutura enorme e vagamente humanoide, são animados por uma magia obscura. Sacerdotes sahuagin os criam para guardar os sepulcros de ossos. Esqueletos mandíbulas de tubarão repousam entre enormes pilhas de ossos, esperando para se erguer e atacar qualquer alma intrusa que perturbe a santidade dos locais sagrados dos sahuagin. Outros guardam tesouros de piratas e naufrágios antigos.

Autômatos Mortos-Vivos. Como são irracionais, esqueletos mandíbulas de tubarão não fazem nada sem receber as ordens de quem os criou, e seguem essas instruções explicitamente. Uma criatura que construa um esqueleto mandíbulas de tubarão pode dar novos comandos a ele, contanto que estejam a 18 metros de distância e que o esqueleto possa ouvir seu criador. Caso contrário, um esqueleto mandíbulas de tubarão segue a última instrução recebida com o máximo das próprias habilidades e acima de qualquer outra coisa, embora também revide quando atacado.

Natureza de Morto-Vivo. Um esqueleto mandíbulas de tubarão não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

ESQUELETO MANDÍBULAS DE TUBARÃO

Morto-vivo Grande, ordeiro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	4 (−3)

Perícias Furtividade +2, Percepção +1

Vulnerabilidades a Dano contundente

Imunidades a Dano gélido, necrótico, venenoso

Imunidades à Condição envenenado, exausto

Sentidos Percepção às cegas 9 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O esqueleto mandíbulas de tubarão faz um ataque de mordida e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, fica agarrado (CD 13 para escapar). Até que o agarramento termine, o esqueleto mandíbulas de tubarão pode morder apenas a criatura agarrada, e tem vantagem nas jogadas de ataque para fazê-lo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) cortante.

Estrigídea

Estrigídeas são o resultado dos loucos experimentos do Rei Enluarado nas profundezas do Plano das Sombras. Elas lembram corujas, e podem se passar por pássaros normais contanto que não falem ou abram a boca. As estrigídeas possuem bocas maiores escondidas por trás dos bicos, repletas de brilhantes dentes humanos. A cor das estrigídeas pode variar do cinza pálido ao preto, sempre com olhos brilhantes.

Alquimia Esquisita. As estrigídeas são seres sobrenaturais que surgiram com a terrível manipulação de corujas comuns e humanos sequestrados. O Rei Enluarado dos feéricos das sombras, banido e aprisionado em sua torre, ficou desesperado por contato com o mundo exterior. Em seus experimentos, misturou pedaços de almas mortais com corujas sombrias e, assim, fez nascer as estrigídeas.

Os Olhos das Sombras. A verdade sobre as estrigídeas é desconhecida fora do círculo mais íntimo do Rei Enluarado, onde essas criaturas servem como os olhos e ouvidos do rei. Estrigídeas se adaptam igualmente bem no Plano das Sombras e no Plano Material, e gostam de se associar a seres poderosos, servindo como espiãs, servas e tradutoras. Seus propósitos, porém, são obscuros, já que elas constantemente transmitem o que aprenderam ao seu insano criador.

Estrigídea

Monstruosidade Minúscula, neutro

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 10 (4d4)

Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	17 (+3)	11 (+0)	8 (–1)	15 (+2)	6 (–2)

Perícias Furtividade +5, Percepção +4

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Élfico

Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Aparência Falsa. Até que uma estrigídea abra a boca, ela é indistinguível de uma coruja normal.

Sobrevoo. A estrigídea não provoca um ataque de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da estrigídea é Sabedoria. Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes:

3/Dia: *compreender idiomas*

Audição e Visão Aguçadas. A estrigídea tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem em audição ou visão.

Ações

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1 cortante.

Estrigídea como Familiar

Estrigídeas são ótimas espiãs, e adoram servir a outras criaturas. Essas estranhas corujas frequentemente se tornam espiãs e tradutoras espetaculares quando vinculadas a um mestre. Alguns conjuradores procuram estrigídeas e fazem barganhas para conseguir os serviços delas como familiar. Embora a maior parte das estrigídeas faça um espetáculo, impondo dificuldades, elas secretamente anseiam por fechar os acordos.

Vínculo de Familiar. Uma estrigídea pode servir a outra criatura como familiar, formando uma ligação telepática com ela. Enquanto estiverem a até 30 metros um do outro, a estrigídea e seu mestre podem se comunicar telepaticamente. Como uma ação, a criatura mestre pode ainda usar os sentidos da familiar por uma rodada. Durante esse tempo, a criatura mestre fica cega e surda ao que está acontecendo nos arredores do próprio corpo. Adicionalmente, e contanto que a estrigídea esteja a até 3 metros da criatura mestra, esta pode se beneficiar da magia inata de *compreender idiomas* da estrigídea.

Ainda assim, uma estrigídea é uma criatura viva normal (só um pouco esquisita), e não um celestial invocado magicamente, um feérico ou um ínfero — e, portanto, tem limitações significativas como familiar. Ela não pode ser colocada em um bolsão dimensional ou invocada magicamente apenas quando necessária. A estrigídea não pode conjurar magias que necessitem de toque. A mais de 30 metros de distância uma da outra, a estrigídea e a criatura mestre não conseguem se comunicar, exceto por sinais pré-determinados (acenos de mão ou assovios, por exemplo). A estrigídea rola a própria iniciativa e pode atacar em combate; porém, caso seja morta, a criatura realmente morre, de maneira definitiva.

ESTURRACO

Esse ermitão de pele pálida e barba branca usa um manto de inverno e viaja sozinho pelas trilhas nas montanhas, encostas de penhascos e rotas de comércio.

Fingem Fraqueza. O esturraco, que vive em passagens isoladas entre as montanhas coletando alimentos em encostas com poucos visitantes, é um mestre da furtividade e da enganação. Enrolando peles pesadas ao redor do corpo, finge ser um ermitão febril ou um viajante que precisa de ajuda. Só depois que as vítimas são atraídas para longe do calor e da segurança é que o esturraco deixa cair seu disfarce e mostra a verdadeira natureza: as mãos do viajante se abrem para exibir garras serrilhadas e amarelas, os olhos tomados pela catarata se destacam como esferas cerosas soltas nas órbitas, e, abrindo o manto com um puxão, ele expõe orgulhosamente as camadas trançadas de tendões e ligamentos amarelados.

Vestes Terríveis. Os bens mais valorizadas do esturraco são seus "trapos": vestes feitas de ligamentos e tendões tecidos ou emaranhados. Esses troféus mórbidos são retirados das vítimas, e os esturracos têm muita estima por cada pedaço de suas vestes nojentas. Quando dois esturracos se encontram, comparam os trajes, trocando anedotas sobre mortes e enganações das mais terríveis.

Esturracos trançam novos ligamentos nos trajes enquanto as vítimas assistem, ainda vivas. Caídas e acometidas por uma agonia paralisante, não podem fugir enquanto o esturraco arranca o material de seus corpos para incorporar nas vestes. Para impedir que os gritos atrapalhem o serviço, os monstros arrancam as cordas vocais das vítimas.

Devoram Vítimas. Quando terminam de incrementar seus trapos, os esturracos se alimentam da vítima ainda viva, devorando tudo menos os ossos. Encontrar um esqueleto humanoide totalmente limpo em uma trilha na montanha é um sinal confiável sobre a presença de um esturraco.

Como fêmeas de esturraco nunca foram vistas, alguns creem que esses ínferos copulam com demônios, megeras ou lâmias. Outros creem que esturracos são parte de uma terrível maldição, o resultado de uma receita para a imortalidade que exige que a criatura devore outras da própria espécie.

ESTURRACO

Ínfero Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 190 (20d8 + 100)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)

Salvaguardas For +11, Des +9, Con +10, Car +7

Perícias Enganação +12

Resistências a Dano ácido, ígneo; contundente e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano gélido, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Infernal; telepatia 30 m

Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Passo da Montanha. Escarpas montanhosas e afloramentos rochosos não são obstáculos para a movimentação de um esturraco. Em áreas montanhosas, ele vaga por terreno difícil sem contratempos.

Salto Poderoso. O esturraco pode pular uma distância três vezes maior do que a normal: cerca de 20 metros horizontalmente ou 8 metros verticalmente com uma corrida inicial de impulso, ou ainda metade dessas distâncias sem ela.

Metamorfo. O esturraco pode usar sua ação para realizar polimorfia e assumir uma de duas formas: a de um idoso humanoide do gênero masculino ou sua forma natural. Ele não pode alterar nem a aparência e nem as capacidades da forma usando essa habilidade, e os danos sofridos em uma forma se transferem para a outra.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O esturraco faz dois ataques com as garras e um ataque de mordida, ou dois ataques com as garras e um coxeio.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 20 (4d6 + 6) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 29 (5d8 + 6) cortante.

Coxeio. Um esturraco pode aleijar uma criatura, arrancando seus tendões e ligamentos, usando telecinese. Ele pode mirar em uma criatura a até 30 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou sofre 13 (3d8) pontos de dano energético e tem seu deslocamento reduzido em 6 metros. Movimentações mágicas (voo, teleporte e afins) não são afetadas. Esse dano só pode ser curado por meio de tipos mágicos de cura; não adianta gastar dados de vida ou descansar.

Far Darrigue

Esses seres tímidos se vestem como pequenos pastores feéricos — usam gibão de peles castanho, botas de couro, capa e gorro, todos com adornos de pele de raposa. Com frequência, usam também uma faixa ou túnica vermelha. Costumam montar criaturas da floresta, como doninhas gigantes e corujas-das-neves.

Caçadores e Pastores. Os far darrigues são caçadores, pastores e oficiais de honra da nobreza élfica — alguns ainda servem nessa função em planos governados pelos elfos. Parte deles ficou para trás depois que vários feéricos se retiraram para terras mais selvagens por causa da expansão dos reinos humanos.

Far darrigues usam glaives feitas de galhadas de natureza feérica; elas permanecem encantadas pelo tempo que forem portadas por um far darrigue. Seus líderes montam alces feéricos com pelagem cor de raposa e olhos verdes brilhantes; acredita-se que venham deles as galhadas usadas para fazer as glaives dos far darrigues.

Arcanistas do Ódio. Embora não sejam inerentemente maus, far darrigues são hostis a todos os humanos, e frequentemente atacam magos, bruxos e feiticeiros humanos com os quais se deparam. Se puderem demonstrar atitudes amigáveis através de uma magia de Persuasão ou de uma magia ou efeito mágico, eles se tornam bons guias, batedores e caçadores.

Servem Megeras e Coisa Pior. Às vezes, são encontrados como servos ou batedores de megeras, trolleanos e feéricos das sombras, mas, na melhor das hipóteses, são aliados relutantes ou desrespeitosos.

FAR DARRIGUE

Feérico Pequeno, neutro

Classe de Armadura 14 (gibão de peles)
Pontos de Vida 104 (16d6 + 48)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	17 (+3)

Salvaguardas Des +5, Con +7, Car +7
Perícias Lidar com Animais +6, Medicina +6, Natureza +4, Percepção +6, Sobrevivência +6
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Manobras da Glaive Encantada. Um far darrigue pode estender ou encolher magicamente sua glaive de galhada como uma ação bônus, dando a ela um alcance de 1,5 ou 3 metros.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do far darrigue é Carisma (CD 13 para evitar magia, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

Constante: *arma mágica* (apenas com a glaive de galhada), *falar com animais*

À vontade: *acalmar emoções, amizade animal, caminhar sobre as águas, curar ferimentos, detectar veneno e doença, respirar na água*

3/Dia cada: *imobilizar monstro* (apenas feras), invocar seres da floresta, *passos largos, pele-casca, saltar*

1/Dia cada: *comunhão com a natureza, indetectável, movimentação livre, passo arbóreo*

Ações

Ataques Múltiplos. O far darrigue faz quatro ataques com a glaive.

Glaive de Galhada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 ou 3 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d10 + 2) cortante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 13 ou então o far darrigue escolhe se a criatura fica desarmada ou caída.

Far Darrigues em Midgard

Os far darrigues prosperam em florestas como as de Arbonesse e Margreve, e são aliados próximos dos druidas que habitam essas matas. Alguns creem que eles também servem a uma corte feérica escondida em algum lugar perto do Ducado Verde de Verrayne.

Feto de Derro Sábio

Essa criatura parece uma criança anã de pele azulada, com não mais de um ano. Seus membros se agitam e a cabeça cambaleia com uma óbvia falta de coordenação, e ela chora sem cessar.

Da loucura e insanidade que ressoam tão fortemente na sociedade derro, talvez nada seja tão bizarro quanto essas criaturas prematuras, nascidas insanas e destinadas a levar seu próprio povo a uma loucura ainda maior. Esses derros são conhecidos como fetos sábios.

Troca de Alma. Apenas os mais raros dos derros nascem com a habilidade de trocar de alma com outras criaturas; quando descobertos, os bebês balbuciantes são tratados com uma reverência insana.

Levados para a Batalha. Carregados em pequenas gaiolas estofadas de forja intrincada, penduradas em ganchos na ponta de bastões, os recém-nascidos de olhar selvagem são usados para semear a loucura e a confusão entre as fileiras inimigas.

Medo do Sol. Fetos sábios odeiam e temem todas as luzes fortes.

Feto de Derro Sábio

Humanoide Minúsculo, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (gaiola)
Pontos de Vida 2 (4d4 – 8)
Deslocamento 1,5 m (0 na gaiola)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	1 (–5)	6 (–2)	6 (–2)	12 (+1)	20 (+5)

Salvaguardas Sab +3, Car +7
Perícias Percepção +3
Imunidades a Dano psíquico
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas —
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Gaiola Encantada. A gaiola de metal que contém o feto sábio fornece cobertura para a criatura. A gaiola (CA 19, 10 PV) é considerada um objeto equipado quando usada por um derro, não podendo ser atacada diretamente. Além disso, a gaiola protege seu ocupante de até 20 níveis de magia de magias de 4º círculo ou menos, mas não fornece proteção a quem estiver fora da gaiola. Magias de 5º círculo ou maior têm efeito normal sobre a gaiola e seu ocupante. Depois que a gaiola proteger contra 20 ou mais níveis de magia, ela é considerada não-mágica. Se for exposta à luz direta do sol por uma hora de tempo cumulativo, a gaiola é destruída.

Loucura. A loucura específica do feto de derro sábio garante imunidade a efeitos psíquicos. Não é possível fazer com que ele recupere a sanidade por nenhum meio inferior a uma magia de desejo ou outro efeito mágico. Um feto de derro sábio que tiver sua sanidade restaurada ganha 4 pontos de Sabedoria e perde 6 pontos de Carisma.

Vulnerabilidade à Luz do Sol. Um feto de derro sábio tem sua Constituição reduzida em 1 ponto para cada hora que ficar exposto à luz solar, e morre caso o valor de Constituição chegue a 0. Pontos de Constituição perdidos são recuperados à razão de 1/Dia passado no subterrâneo ou protegido do sol de alguma outra maneira.

Ações

Balbucio. A visão de possíveis corpos hospedeiros entusiasma tanto o feto sábio que ele balbucia e ri infantil e loucamente, criando um efeito de insanidade. Todas as criaturas sãs que começam os próprios turnos a até 18 metros do feto sábio devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Carisma CD 13 ou sofrem de *confusão* por 1d4 rodadas. Esse é um efeito psíquico. Criaturas bem-sucedidas na salvaguarda não podem ser afetadas pelo balbucio do mesmo feto sábio por 24 horas. Essa ação não pode ser realizada quando o feto sábio estiver usando a Troca de Almas.

Troca de Almas. Como uma ação, o feto sábio pode tentar controlar uma criatura que ele possa ver a até 27 metros, forçando uma troca de almas como em uma magia *recipiente mágico*, usando o próprio corpo como contentor. O feto sábio pode usar esse poder à vontade, mas só pode trocar de alma com uma outra criatura por vez. A vítima resiste ao ataque se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 13. Uma criatura bem-sucedida na salvaguarda fica imune à troca de almas do mesmo feto sábio por 24 horas. Se a criatura for malsucedida na salvaguarda, o feto sábio assume o controle de seu corpo e ataca ferozmente os oponentes próximos, seus olhos reluzindo com uma luz transcendental.

Como uma ação, o feto sábio pode alternar do corpo hospedeiro para seu próprio corpo, se ele estiver ao alcance, devolvendo a alma da vítima ao próprio corpo. Se o corpo hospedeiro ou o feto sábio tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 e os dois estiverem ao alcance um do outro, as duas almas retornam aos corpos originais e a criatura com 0 pontos de vida começa a morrer; ela deve fazer salvaguardas contra morte até morrer, estabilizar-se ou recuperar pontos de vida, como usual. Caso o corpo hospedeiro ou o feto sábio seja morto enquanto os dois estiverem a 27 metros de distância um do outro ou mais, as almas não conseguem voltar aos corpos originais, e ambas as criaturas morrem. Enquanto estiver presa no corpo murcho do feto sábio, a vítima é efetivamente paralisada e fica indefesa.

Fext

Pele morta e endurecida, totalmente adornada com tatuagens de escama de peixe, cobre o rosto e as mãos dessa mulher. Ela usa uma armadura com escamas verde-água, parecida com verdete sobre cobre, e empunha uma estranha espada. Seus olhos pálidos encaram os arredores, sem piscar.

Bruxas Mortas-Vivas Escravizadas. Seres ancestrais e poderosos ao redor do multiverso oferecem conhecimento mágico aos mortais através de pactos perigosos. Pessoas vinculadas por tipo de pacto se transformam em bruxas, mas a ânsia e a força desses patronos desejam mais do que apenas aqueles que barganham poderes mágicos. Uma fext é uma antiga bruxa que passou a ser totalmente dedicada a um patrono — em mente, corpo e alma —, servindo como executora, guarda-costas e assassina. São poderosas mortas-vivas escravizadas, submissas às vontades de seus patronos transcendentais.

Conectadas a um Mestre. Cada fext é uma serva única de seu patrono, exibindo as características físicas do mestre. Os olhos de cada fext são ligados diretamente à mente do patrono, que pode enxergar o que a fext vê a qualquer momento. A fext também tem uma conexão telepática com o patrono.

O processo pelo qual uma bruxa passa a fim de virar uma fext é terrível. A bruxa (ou bruxo) é despida de toda a moralidade e humanidade que tinha, como vinho sendo derramado de um jarro, e o patrono enche o vasilhame vazio com sua corrupção e ânsia sobrenatural. A vida que a fext levava antes, qualquer que fosse, termina. Ela existe apenas para servir.

Superam Rivais. Acadêmicos discutem sobre quantas fexts um patrono pode comandar. Os mais poderosos e bem-estabelecidos têm pelo menos 100, enquanto outros têm apenas um punhado. Porém, sempre que há mais de uma fext presente, elas conspiram entre si para cair nas graças de seus poderosos mestres. Cada fext deve obedecer aos comandos que recebe, mas tenta fazê-lo de forma a prejudicar suas competidoras. Criar esquemas é algo comum entre elas; as criaturas procuram trabalhar sem a ajuda de outra fext tanto quanto podem.

Natureza de Morto-Vivo. Uma fext não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

FEXT

Morto-vivo Médio, qualquer alinhamento

Classe de Armadura 17

Pontos de Vida 60 (11d8+11)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Salvaguardas Des +6, Sab +4, Car +7

Perícias Percepção +4

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas todos os falados pelo patrono

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da fext é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *danação*

3/Dia cada: *contramagia, forma gasosa, medo*

1/Dia cada: *imobilizar monstro, visão da verdade*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma da fext são mágicos.

Bênção do Patrono. A fext é infundida com uma porção do poder de seu patrono. Elas têm uma **Classe de Armadura** igual a 10 + o modificador de Carisma + o modificador de Destreza do patrono.

Ações

Ataques Múltiplos. A fext faz dois ataques corpo a corpo ou à distância.

Lâmina Sobrenatural. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) cortante mais 16 (3d10) pontos de dano energético.

Fúria Sobrenatural. Ataque Mágico à Distância +6 para acertar, distância 18/60 m, um alvo. *Dano:* 25 (4d10 + 3) energético.

Filho de Fenris

Os terríveis filhos de Fenris são tenebrosamente fortes e perigosos devido ao domínio que têm do arcanismo. Seu bafo ácido tem cheiro de morte, e eles se movem com uma graça ameaçadora. Sangue sobrenatural corre em suas veias.

Lobos Demoníacos. Os demoníacos olhos negros, a língua dupla em forma de par de cobras e as escamas de um verde enegrecido sob a pelagem escura denunciam as origens sobrenaturais desse ser. Embora os filhos de Fenris sejam conjuradores poderosos, preferem a violência física. Usam magia apenas quando encaram inimigos que não possam simplesmente rasgar em pedaços.

Hibernam Até Ficarem Famintos. Os filhos de Fenris são criaturas de fome, ódio e loucura. Podem sobreviver à base de banquetes irregulares, e por isso hibernam sob a neve por semanas ou meses, acordando quando a fome aperta ou quando presas se aproximam o suficiente para serem farejadas. Ao caçar, os filhos de Fenris fazem uso de violência e destruição bruta, assassinando bandos ou manadas inteiras para então se deliciar com o sangue ou conjurar runas em meio às entranhas.

Adoradores Desesperados. Apesar da natureza feroz, todos os filhos de Fenris conhecem a tradição divina, e almas desesperadas oferecem a eles adoração e sacrifícios em troca de ajuda. Os filhos de Fenris amam essa bajulação, e garantem proteção, alimentos e sabedoria a seus seguidores. Em alguns casos, juntam enormes bandos de guerra no inverno e saem acabando com tudo na primavera.

Filho de Fenris

Monstruosidade Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 175 (14d12 + 84)

Deslocamento 18 m, escavação 4,5 m (9 m no gelo ou na neve)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	16 (+3)	23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)

Salvaguardas Des +7, Con +10, Sab +8

Perícias Arcanismo +7, Intimidação +6, Religião +7

Resistências a Dano psíquico, radiante

Imunidades a Dano elétrico, gélido, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos sismiconsciência 30 m, visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Anão, Celestial, Comum, Dracônico, Élfico, Gigante, Infernal; telepatia 18 m

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Audição e Olfato Aguçados. O filho de Fenris tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem em audição ou olfato.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do filho de Fenris são mágicos.

Conjuração. O filho de Fenris é um conjurador de 15º nível. Seu atributo de conjuração é Sabedoria (CD 16 para evitar magia, +8 para acertar com ataques mágicos). Não precisa de componentes materiais para conjurar suas magias. Ele tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *acudir os moribundos, chama sagrada, luz, orientação, taumaturgia*

1º círculo (4 espaços): *comando, perdição, raio guia, santuário*

2º círculo (3 espaços): *cegueira/surdez, imobilizar pessoa, silêncio*

3º círculo (3 espaços): *animar mortos, dissipar magia, rogar maldição*

4º círculo (3 espaços): *banimento, localizar criatura, proteção contra morte*

5º círculo (2 espaços): *contágio, vidência*

6º círculo (1 espaço): *moléstia*

7º círculo (1 espaço): *transição planar*

8º círculo (1 espaço): *terremoto*

Atropelar em Investida. Caso o filho de Fenris se mova até 6 metros em linha reta na direção de uma criatura e a atinja com um ataque de pancada no mesmo turno, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 18 ou fica caído. Caso o alvo fique caído, o filho de Fenris pode fazer outro ataque de pancada contra ele como uma ação bônus.

Ações

Ataques Múltiplos. O filho de Fenris faz um ataque de mordida e um ataque de pancada.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 19 (2d10 + 8) perfurante mais 5 (1d10) venenoso, e uma criatura Grande ou menor fica agarrada (CD 18 para escapar). Se o alvo já estiver agarrado, então é engolido. Enquanto estiver engolida, uma criatura fica cega e contida, tendo cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora do filho de Fenris. Além disso, sofre 28 (8d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno do filho de Fenris. Ele pode engolir apenas uma criatura por vez. Se o filho de Fenris sofrer 45 pontos de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17 no fim desse turno ou expele a criatura, que fica caída em um espaço a até 3 metros do filho de Fenris. Caso o filho de Fenris morra, uma criatura engolida não fica mais contida. Ela pode escapar do cadáver usando um movimento de 4,5 metros, saindo caída.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 19 (2d10 + 8) contundente.

Sopro Ácido (Recarga 5–6). O filho de Fenris exala ácido em uma linha de 18 metros que tem 3 metros de largura. Cada criatura na linha do jato sofre 45 (10d8) pontos de dano ácido, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 18.

Filhote Encorpante

Essa criatura de pelagem cinzenta e aparência de cão parece pateticamente ansiosa por agradar. No entanto, é incrivelmente arisca; as orelhas ficam alertas a qualquer som que venha dos arredores, e os grandes olhos ovais seguem qualquer movimento.

Gigante Emocional. Um filhote encorpante é uma bolinha concentrada de emoção, um ser extremamente introvertido e defensor de seu espaço pessoal, sempre aterrorizado pelo mundo ao redor. Quando sente seu espaço pessoal violado ou quando sua frágil concentração é quebrada, o pequeno e trêmulo feérico cresce, assumindo as proporções de uma besta gigante e musculosa.

Amigo Calmo. Quando suas emoções estão sob controle, um filhote encorpante é amigável e até mesmo disposto a ajudar, embora isso tenha mais a ver com a culpa que sente por ações anteriores e pelo medo do que pode fazer caso se sinta ameaçado do que com o desejo verdadeiro de ajudar os outros. Em sua forma calma, um filhote encorpante tem cerca de 1 metro e pesa pouco mais de 20 quilos. Descontrolado, tem 6 metros de altura e cerca de 1.800 quilos.

Filhote Encorpante

Feérico Pequeno/Enorme (metamorfo), caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 94 (9d12 + 36)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	7 (–2)	14 (+2)	9 (–1)

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão prejudicada 9 metros, Percepção passiva 12

Idiomas —

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Estado de Calma. Quando um filhote encorpante está calmo e sem medo, usa as seguintes estatísticas em vez das listadas acima: **Tamanho** Pequeno; **PV** 9 (6d6 – 12); **Deslocamento** 6 m; **FOR** 8 (–1); **CON** 6 (–2); **Idiomas** Comum, Silvestre

Sentidos Fracos. Um filhote encorpante tem audição fraca e visão limitada. Sua visão em luz normal ou em meia-luz alcança 9 metros, e sua audição é capaz de captar sons a até 18 metros de distância.

Emoções Descontroladas. Quando um filhote encorpante se sente ameaçado — quando é tocado, intimidado, encurralado, atacado ou mesmo quando um estranho se move para um espaço adjacente ao filhote —, ele imediatamente cresce de Pequeno para Enorme como uma reação. Se o filhote for atacado, essa reação ocorre depois que o ataque é feito, mas antes do dano ser sofrido. Criaturas e objetos são empurrados para o espaço disponível mais próximo. As criaturas devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Força CD 15 ou ficam caídas. Armas, armaduras e objetos usados ou carregados pelo filhote encorpante crescem (e encolhem de novo) proporcionalmente à mudança de tamanho. Quando tomado por emoções brutas, ele sai destruindo toda e qualquer coisa que possa ver (o que não é muito) ou alcançar (o que é um monte). A transformação dura até que o filhote encorpante não possa mais notar criaturas próximas por uma rodada, tenha os pontos de vida reduzidos a zero, chegue a 5 níveis de exaustão ou seja afetado por uma magia de *acalmar emoções* ou outro efeito mágico. A transformação não é totalmente incontrolável; pessoas ou criaturas que o filhote conhece ou nas quais confia podem chegar perto dele sem disparar essa reação. Sob condições inadequadas, como em áreas muito populosas, as emoções descontroladas do filhote podem durar por dias.

Ações

Ataques Múltiplos. O filhote encorpante faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d8 + 5) contundente.

Reações

Passo Rápido. Um filhote encorpante pode se mover 6 metros como uma reação quanto é atacado. Esse deslocamento não provoca ataques de oportunidade.

Fobífice (Fiarsidhe)

Tirando as mãos que lembram garras e o rosto vazio, fobífices parecem elfos. Quando ele fica com a boca fechada, o rosto de um fobífice não tem expressão, exceto por uma fileira de rugas profundas. Mas, ao abrir a grande boca no centro do rosto, ele revela dentes afiados que cercam um único olho enorme.

Conhecidos como fiarsidhe (pronuncia-se "fiarshí") entre si, fobífices são servos da Corte dos Feéricos das Sombras e cortes de feéricos obscuros parecidas com as da Rainha Mab e da Rainha Nevada.

Olhos Frios como o Gelo. Fobífices frequentemente agem como torturadores, ou então são enviados para desmoralizar inimigos das cortes que atendem. O olhar deles congela inimigos, o que facilita a derrota do adversário por guerreiros fortemente armados.

Devoram o Medo. Como o apelido sugere, fobífices se alimentam de emoções fortes, e a refeição preferida deles é o terror. Preferem prolongar a morte das vítimas; sempre que pode, um fobífice persegue sua vítima por dias antes de atacar, dando dicas sobre sua presença para causar pavor.

Capuzes e Máscaras. Fobífices gostam de usar roupas refinadas e na moda; vestem capas com capuzes e máscaras quando a discrição é necessária. São estranhamente educados e respeitosos, fingindo civilidade e simulando fazer parte da nobreza; falam gentilmente, mas com um sotaque irreconhecível saindo do capuz.

FOBÍFICE

Feérico Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 123 (19d8 + 38)

Deslocamento 12 m, escalada 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	18 (+4)

Salvaguardas Sab +6

Perícias Furtividade +7, Intimidação +6

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas que não sejam de ferro frio

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos Percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Olhar da Distorção. As criaturas encaradas por um fobífice têm a impressão de que o mundo está girando em ângulos pouco naturais debaixo de seus pés. Quando uma criatura que possa ver os olhos do fobífice começa seu turno a até 9 metros dele, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16 ou fica desorientada. Enquanto estiver desorientada, a criatura fica caída toda vez que tentar se mover ou executar uma ação de Correr ou de Desengajar. Para se recuperar da desorientação, uma criatura deve começar o turno dela fora da linha do olhar do fobífice e ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16.

Para usar essa habilidade, o fobífice não pode estar incapacitado e deve enxergar a criatura afetada. A menos que seja surpreendida, uma criatura pode desviar os olhos no começo do turno dela para evitar o efeito. Nesse caso, salvaguardas não são necessárias, mas a criatura trata o fobífice como invisível até o começo do próximo turno dela. Se durante seu turno a criatura escolher olhar para o fobífice, ela deve fazer a salvaguarda imediatamente.

Olho Oculto. O fobífice tem vantagem em salvaguardas contra a condição cego.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do fobífice é Carisma (CD 16 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais ou verbais:

À vontade: *detectar pensamentos, medo*

2/Dia cada: *comando, confusão, enfeitiçar pessoa*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O fobífice faz três ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d12 + 3) cortante. Se o alvo estiver desorientado pelo olhar da distorção, esse ataque causa 13 (3d8) pontos de dano psíquico adicionais e ainda cura o fobífice em uma quantidade igual de pontos.

Encarada de Parar o Coração. O fobífice aterroriza uma criatura a até 9 metros dele apenas com o olhar. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16 ou fica atordoado por 1 rodada, sofre 13 (3d8) pontos de dano psíquico e ainda cura o fobífice em uma quantidade igual de pontos.

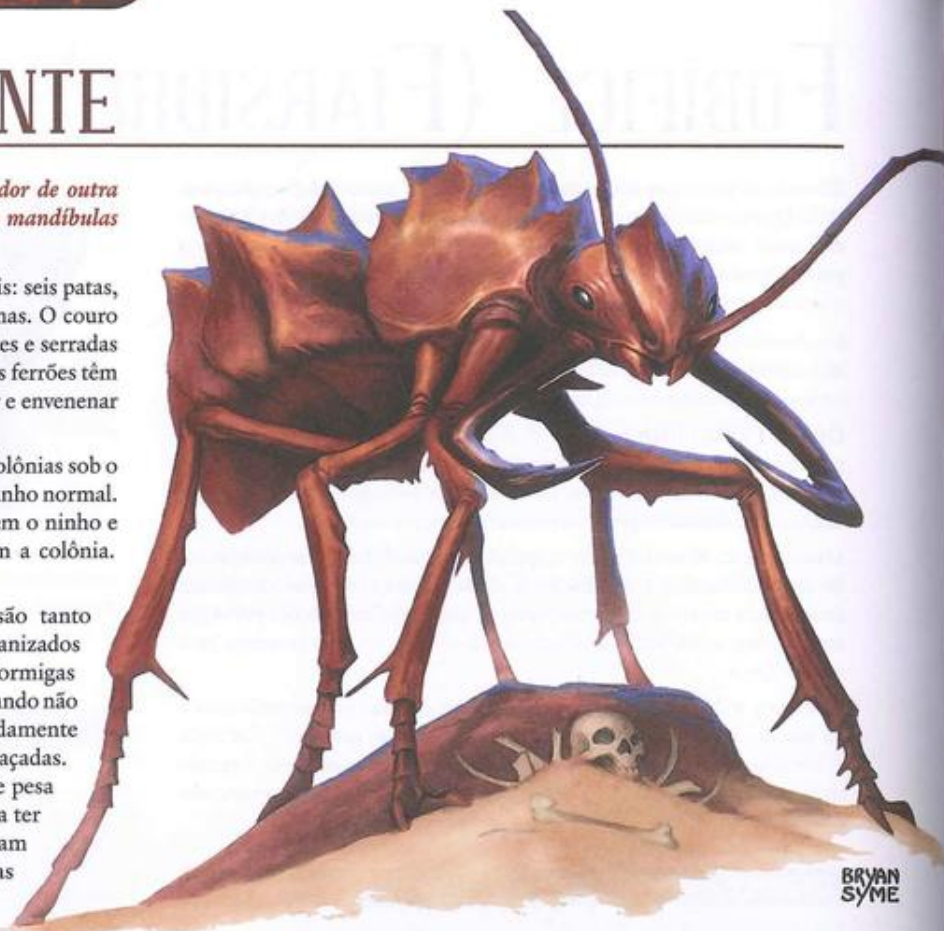
Formiga Gigante

Várias formigas do tamanho de pôneis agrupam-se ao redor de outra formiga do tamanho de um cavalo de carga, batendo as mandíbulas cerradas e ameaçando atacar com os ferrões.

Formigas gigantes parecem bastante com formigas normais: seis patas, um corpo segmentado como o das vespas e grandes antenas. O couro delas é coberto por quitina grossa, com mandíbulas grandes e serradas ladeando a boca e ferrões na extremidade do abdômen. Tais ferrões têm o tamanho de uma espada curta, e são capazes de perfurar e envenenar um ser humano até a morte.

Defensoras da Colônia. Formigas gigantes formam colônias sob o controle de uma rainha, assim como suas parentes de tamanho normal. Fêmeas estéreis formam castas de operárias que constroem o ninho e cuidam das larvas. Rainhas e zangões raramente deixam a colônia. Soldadas defendem a colônia e também buscam alimento.

Levam as Presas para Casa. Formigas gigantes são tanto predadoras quanto coletoras, e trabalham em grupos organizados para abater presas grandes e carregá-las até o ninho. Formigas gigantes tendem a ignorar animais afastados da colônia quando não estão buscando alimento, mas elas podem se mover rapidamente para subjugar presas quando estão esfomeadas ou são ameaçadas.

Uma formiga gigante tem quase 1,20 metro de altura e pesa 180 quilos, enquanto uma formiga gigante rainha chega a ter até 1,50 metro e 410 quilos. Formigas gigantes se comunicam umas com as outras primariamente por feromônios, mas também usam a audição e o tato.

Formiga Gigante

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 52 (7d10 + 14)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	9 (–1)	2 (–4)

Sentidos Percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas —
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Olfato Aguçado. A formiga gigante tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. A formiga gigante faz um ataque de mordida e um ataque de ferroada.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 12 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e a formiga gigante não pode morder outro alvo.

Ferroada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) perfurante mais 22 (4d10) venenoso, ou metade do dano venenoso se o alvo for bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12.

Formiga Gigante Rainha

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 85 (10d10 + 30)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	2 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Sentidos Percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas —
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Olfato Aguçado. A formiga gigante rainha tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Perfume da Rainha. Formigas gigantes que estejam defendendo a rainha recebem vantagem em todas as jogadas de ataque.

Ações

Ataques Múltiplos. A formiga gigante rainha faz dois ataques de mordida e um ataque de ferroada.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e a formiga gigante rainha não pode morder outro alvo.

Ferroada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante mais 22 (4d10) venenoso, ou metade do dano venenoso se o alvo for bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14.

Fraughashar

Essa criatura delgada parece um goblin, mas a pele azul e os pingentes de gelo que pendem da ponta de seu longo nariz denunciam a verdade nua, crua e gelada.

Os fraughashares são feéricos baixos, astutos e cruéis que habitam as gélidas regiões montanhosas. Eles têm pele azul-clara, orelhas pontudas e dentes afiados como agulhas. Gostam do caos, e sempre parecem ter um sorriso diabólico no rosto.

Rios Sagrados. Eles consideram rios congelados e quedas d'água como lugares sagrados, habitados pela deusa Fraugh. Da mesma forma, reverenciam os picos brancos onde fica a morada da Rainha Nevada. Fraughashares protegem ferozmente seu território, e a facilidade com que se deslocam por terrenos congelados e rochosos faz com que sejam capazes de derrotar intrusos facilmente.

Histórias de Arrepiar. A origem dos estranhos e mortais fraughashares é incerta. Algumas lendas druídicas dizem que os fraughashares nasceram de um inverno tão frio e cruel que os próprios espíritos do rio acabaram congelando. Bardos contam que os fraughashares formavam uma tribo de goblins corrompidos, e que eles ficaram permanentemente desfigurados após uma tentativa frustrada de invocar um diabo do gelo. Independente de sua real origem, os fraughashares são cruéis e impiedosos, e matarão qualquer criatura que invada seu território.

FRAUGHASHAR

Feérico Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura de couro, escudo)

Pontos de Vida 18 (4d6 + 4)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	7 (–2)

Perícias Furtividade +4

Imunidades a Dano gélido

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Silvestre

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Passo do Gelo. O deslocamento do fraughashar não é prejudicado por terreno rochoso, nevado ou congelado. Ele nunca precisa fazer testes de Destreza para se mover ou para evitar ficar caído em razão de solos congelados ou nevados.

Ações

Ataques Múltiplos. O fraughashar faz um ataque de mordida e um ataque com a adaga.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) perfurante.

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +4 para acertar, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) perfurante.

Funda. *Arma de Combate à Distância:* +4 ara acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) contundente.

Fúria de Besouros Mecânicos

A luz faz brilhar as partes móveis dos quase mil besouros mecânicos em uma nuvem cruel.

Livres, Porém Estúpidos. Fúrias de besouros mecânicos se formam quando várias criaturas ficam livres de seus criadores e se juntam em uma massa barulhenta de partes mecânicas. Após os vínculos com seus criadores serem rompidos, a fúria não tem a telepatia dos besouros mecânicos individuais, possuindo capacidade mental reduzida.

Fúria de Besouros Mecânicos

Fúria Grande de constructos Minúsculos, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 52 (8d10 + 8)
Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	16 (+3)	12 (+1)	4 (–3)	12 (+1)	7 (–2)

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante
Imunidades a Dano ígneo, psíquico, venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas —
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Fúria. A fúria pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços grandes o suficiente para permitir a passagem de um constructo Minúsculo. A fúria não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Mordidas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 0 m, até 4 criaturas no espaço da fúria. *Dano:* 17 (5d6) perfurante mais 3 (1d6) venenoso.

Fúria de Besouros Prismáticos

Uma explosão de luzes multicoloridas surge do meio da nuvem de besouros voadores, refletindo todas as cores do arco-íris.

Belezas Comedoras de Carne. As profundezas das selvas estão cheias de vida selvagem letal, e besouros prismáticos são exemplos superlativos disso. Esses venenosos insetos comedores de carne distraem e subjugam suas presas emanando beleza enquanto as devoram vivas. Besouros prismáticos isolados brilham como pedras preciosas na luz; comerciantes tôsculis, gnomos e humanos costumam incorporar suas carapaças em joias decorativas ou usá-los como componentes especiais em encantamentos, magias e itens de ilusão (padrão).

Hipnoparalíticos. Quando voam aos milhares, esses belos insetos criam uma cascata de tons cintilantes capaz de hipnotizar criaturas. Enquanto atacam sobre uma presa atordoada, as picadas dos besouros paralisam lentamente a vítima, e suas toxinas distraem a mente da criatura com uma sensação de euforia e prazer.

Predadores Parceiros. Embora sejam carnívoros, besouros prismáticos não são muito agressivos; atacam outras criaturas apenas quando famintos ou ameaçados. Podem ser uma ameaça mesmo quando não estão atacando. Porém, não é incomum que uma criatura viajante pare para admirar o que pensava ser uma dócil fúria de besouros prismáticos e acabe fascinada. As mais azaradas são mortas e comidas por outros predadores da selva, como animais que sabem muito bem que esses besouros atordoam e confundem suas vítimas.

FÚRIA DE BESOUROS PRISMÁTICOS

Fúria Média de feras Minúsculas, sem alinhamento

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 38 (7d8 + 7)

Deslocamento 6 m, escavação 1,5 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	16 (+3)	12 (+1)	1 (–5)	13 (+1)	2 (–4)

Perícias Furtividade +5, Percepção +3

Resistências a Dano contundente, cortante, perfurante

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, contido, enfeitiçado, paralisado, petrificado

Sentidos Percepção às cegas 3 m, visão no escuro 9 m, Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Fúria. A fúria pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços grandes o suficiente para permitir a passagem de um inseto Minúsculo. A fúria não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Carapaça Brilhante. A carapaça brilhante e colorida dos besouros reflete e espalha a luz em uma exibição atordoante de cores. Quando na luz plena, uma criatura a até 9 metros e que olhe para a fúria de besouros prismáticos deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 ou fica cega até o fim de seu próximo turno. Caso seja malsucedido na salvaguarda por 5 ou mais, o alvo também cai inconsciente. A menos que seja surpreendida, uma criatura pode evitar a salvaguarda desviando os olhos no começo do turno dela. Uma criatura que desvia os olhos não pode ver a fúria até o começo do próximo turno dela, quando pode então escolher desviar os olhos novamente. Caso a criatura olhe para a fúria nesse meio-tempo, deve ser bem-sucedida na salvaguarda imediatamente. A salvaguarda é feita com vantagem caso a fúria de besouros prismáticos esteja na meia-luz, e essa habilidade não tem efeito caso a fúria esteja na escuridão.

Ações

Mordidas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria. *Dano:* 10 (4d4) perfurante, ou 5 (2d4) perfurante caso a fúria tenha metade dos seus pontos de vida ou menos. O alvo também sofre 10 (4d4) pontos de dano venenoso e fica eufórico por 1d4 rodadas; sofre metade desse dano venenoso e não fica eufórico caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 11. Uma criatura eufórica tem desvantagem em salvaguardas.

Fúria de Borboletas da Morte

Essas enormes nuvens de borboletas alaranjadas e verdes enchem o ar com um fedor de coisa podre, que se agita pelo bater das asas delicadas.

Assombradas por Demônios. Uma fúria de borboletas da morte surge quando espécimes de uma raça rara de borboletas que se alimentam de carniça, atraídas pelo fedor da morte, banqueteiam-se de um cadáver de ínfero, demônio ou similar.

Vertiginosas e Venenosas. As cores e o bater caótico das asas dos insetos cegam e confundem aqueles pelo caminho, o que permite que a fúria necrose a carne de quem se deparar com ela. Atraído por material em decomposição, a fúria espalha um veneno de rápida ação sobre suas vítimas, criando cadáveres dos quais as borboletas podem se alimentar imediatamente.

Devoram os Mortos-Vivos. Criaturas mortas-vivas não são imunes ao veneno da fúria de borboletas da morte, que podem sugar as energias que animam os mortos-vivos da mesma maneira que fazem com os viventes. Se puder escolher entre criaturas mortas-vivas ou viventes, uma fúria de borboletas da morte sempre atacará os mortos-vivos. Essas fúrias consideram carniçais e vampiros particularmente atrativos. Certas forças de alinhamento bom consideram que invocar essas fúrias é um mal necessário.

Fúria de Borboletas da Morte

Fúria Grande de feras Minúsculas, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 60 (11d10)
Deslocamento 1,5 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	13 (+1)	10 (+0)	1 (−5)	12 (+1)	15 (+2)

Resistências a Dano contundente, cortante, perfurante
Vulnerabilidades a Dano gélido, ígneo
Imunidades à Condição amedrontado, caído, contido, enfeitiçado, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas —
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Veneno Potente. O veneno de uma fúria de borboletas da morte afeta mortos-vivos corpóreos que, em outras ocasiões, são imunes a veneno.

Fúria. A fúria pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços grandes o suficiente para permitir a passagem de um inseto Minúsculo. A fúria não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Peso das Asas. Uma criatura no espaço ocupado por uma fúria de borboletas da morte terá seu deslocamento reduzido pela metade, e deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou fica cega. Ambos os efeitos acabam quando a criatura deixar de compartilhar o espaço com a fúria no fim do turno da criatura. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda, fica imune à cegueira provocada pela fúria (mas não à redução de velocidade) por 24 horas.

Ações

Ataques Múltiplos. A fúria faz um ataque de mordida contra cada alvo no mesmo espaço que ele.

Mordidas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 0 m, todos os alvos no espaço da fúria. *Dano:* 22 (6d6 + 1) perfurante, ou 11 (3d6 + 1) perfurante se a fúria tiver metade dos seus pontos de vida ou menos. O alvo também sofre 10 (3d6) pontos de dano venenoso e fica envenenado por 1d4 rodadas; se for bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 sofre metade do dano venenoso e evita a condição de envenenado.

Grande Fúria de Borboletas da Morte

Fúria Enorme de feras Minúsculas, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 84 (13d12)
Deslocamento 1,5 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	16 (+3)	10 (+0)	1 (−5)	15 (+2)	12 (+1)

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante
Vulnerabilidades a Dano gélido, ígneo
Imunidades à Condição amedrontado, caído, contido, enfeitiçado, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas —
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Veneno Potente. Igual a fúria de borboletas da morte.

Fúria. Igual a fúria de borboletas da morte.

Peso das Asas. Igual a fúria de borboletas da morte, mas com uma salvaguarda de Destreza CD 16.

Ações

Ataques Múltiplos. A fúria faz um ataque de mordida contra cada alvo no mesmo espaço que ele.

Mordidas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 0 m, todos os alvos no espaço da fúria. *Dano:* 24 (6d6 +3) perfurante, ou 13 (3d6 + 3) perfurante se a fúria tiver metade dos seus pontos de vida ou menos. O alvo também sofre 17 (5d6) pontos de dano venenoso e ficará envenenado por 1d4 rodadas; se for bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 sofre metade do dano venenoso e não fica envenenado.

Fúria de Escaravelhos Drenamana

Esses besouros estalantes de coloração turquesa têm glifos de um dourado levemente luminescente na carapaça, que fica mais brilhante conforme eles se aproximam.

Escaravelhos drenamana são insetos infundidos com a magia ancestral dos impérios caídos do deserto.

Devoram Magia. Seja por comer a carne de mortos-vivos, ou por fazer ninhos em áreas abundantes de feitiços residuais, esses besouros desenvolveram um gosto por magias poderosas, ainda que a própria magia os marque. Os glifos gravados em suas carapaças lembram a escrita cuneiforme dos sacerdotes de reinos caídos há muito tempo, e quanto mais energia mágica eles consomem, mais brilhantes ficam — até alcançarem o brilho equivalente ao de uma tocha.

Escaravelhos drenamana perseguem magia sem medo ou hesitação, buscando incansavelmente uma fonte de onde drenar seu sustento.

Fúria de Escaravelhos Drenamana

Fúria Média de feras Minúsculas, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 75 (10d8 + 30)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m, escavação 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	16 (+3)	16 (+3)	1 (–5)	13 (+1)	2 (–4)

Perícias Furtividade +5, Percepção +3

Resistências a Dano contundente, cortante, perfurante

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, contido, enfeitiçado, paralisado, petrificado

Sentidos percepção às cegas 3 m, sismiconsciência 9 m, visão no escuro 9 m, Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

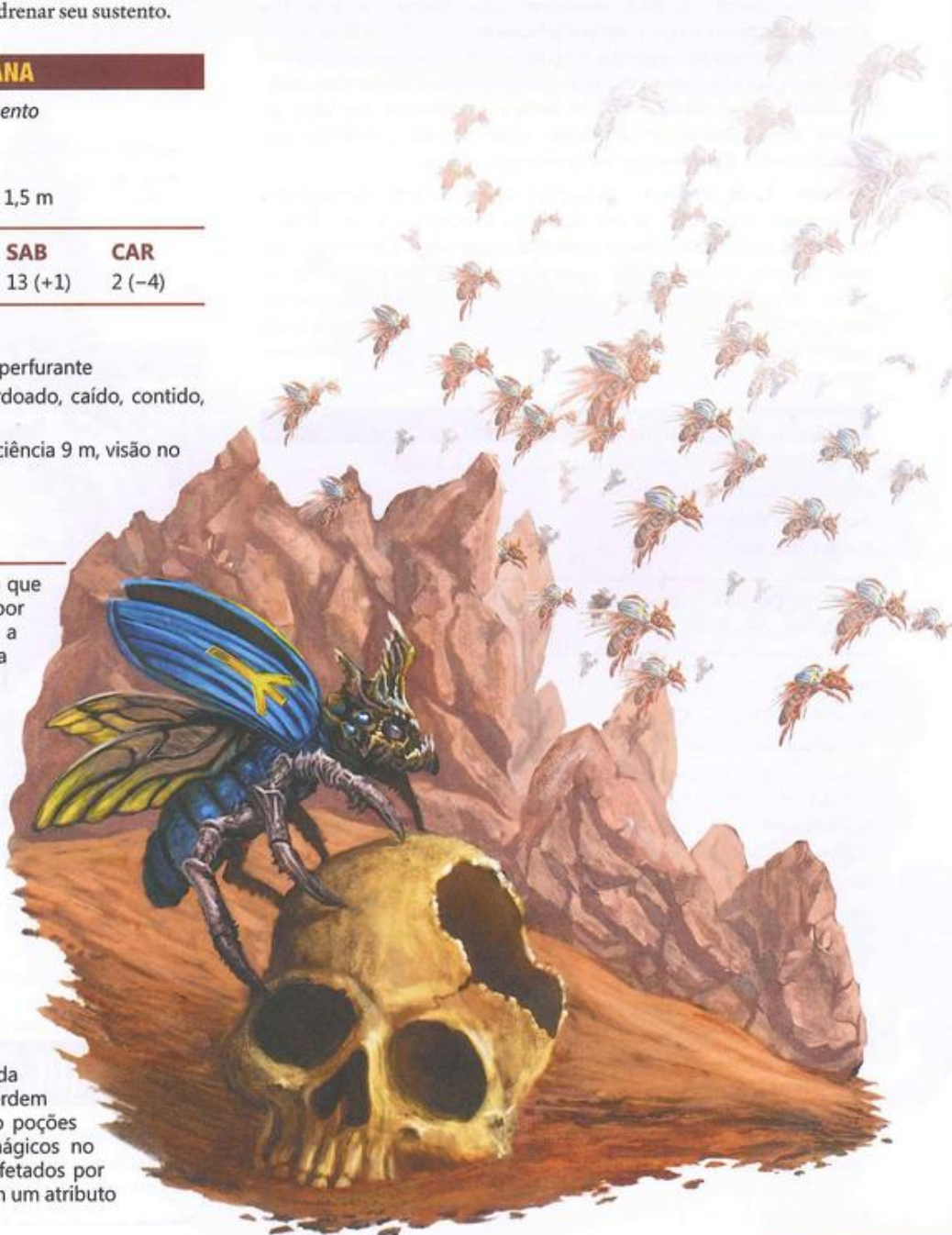
Fúria. A fúria pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços grandes o suficiente para permitir a passagem de um inseto Minúsculo. A fúria não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Imunes à Magia. A fúria de escaravelhos drenamana é imune a magias e outros efeitos mágicos.

Farejam a Magia. A fúria pode detectar a presença de criaturas mágicas, magias ou efeitos mágicos ativos e itens mágicos a até 36 metros.

Corrosão de Mana. A fúria de escaravelhos drenamana consome magia. No fim do turno da fúria, itens mágicos sem supervisão no espaço da fúria têm seus efeitos suprimidos por 1 minuto. Adicionalmente, itens com carga no espaço da fúria perdem 1d6 de sua carga no começo de cada turno da fúria; itens com usos limitados por dia perdem um uso diário, e itens de uso único, como poções e pergaminhos, são destruídos. Efeitos mágicos no espaço da fúria são dissipados (como se afetados por uma magia de *dissipar magia* conjurada com um atributo de conjuração +5).

Ações

Mordidas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria. *Dano:* 14 (4d6) perfurante, ou 7 (2d6) perfurante caso a fúria tenha metade dos pontos de vida ou menos. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou um item mágico de sua posse é escolhido aleatoriamente e imediatamente afetado pela Corrosão de Mana. Uma criatura conjuradora acertada por esse ataque deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 15 ou um de seus espaços não usados de magia de nível mais baixo é gasto.

Fúria de Esluagues

Alguns dizem que os esluagues são feéricos que foram transformados em vampiros; outros, que são almas malignas de pessoas malvadas que não conseguem descansar e que por isso voltaram a matar. Outros ainda alegam que são almas de gnomos vinculados a diabos que cometeram suicídio. Todos concordam que são seres repugnantes por natureza.

Covardes Quando Sozinhos. Esses feéricos minúsculos e malignos vivem na escuridão. Sozinhos são covardes, mas raramente são encontrados sem companhia. Ficam mais ativos durante o inverno, especialmente durante as noites mais longas da estação. Costumam falar com as vítimas que atacam, mas tais chamados não passam de sussurros aos ouvidos das presas.

Toque Necrótico. Esluagues alimentam-se usando seu toque necrótico. Devoram animais pequenos caso nada mais apetitoso esteja disponível. É fácil identificar suas vítimas: a pele fica sobrenaturalmente fria, o rosto congelado em uma expressão de pavor.

Fúrias de esluagues servem a megeras, diabos, trolleanos e feéricos malignos que conhecem os rituais de sangue para invocá-los e controlá-los. Feéricos das sombras e drow enviam as criaturas em busca de outros elfos, geralmente definindo como alvo os defensores dos assentamentos élficos ou seus companheiros e filhos.

Bandos Sem Pernas. Esluagues são criaturas humanoides minúsculas, do tamanho de doninhas. Não têm pernas; em vez disso, o torso deles termina de maneira perturbadora no vazio. Embora possam voar, também se arrastam rapidamente pelo chão usando os braços. Estão sempre vestidos de preto, embora a pele e os cabelos sejam de um branco pálido. Têm garras e dentes afiados, e seus olhos são totalmente negros. Quando em grande número, esluagues parecem de certa forma com um bando de pássaros estranhos.

Fúria de Esluagues

Fúria Média de elementais Minúsculos, caótico e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 54 (12d8)

Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	16 (+3)	11 (+0)	6 (−2)	13 (+1)	10 (+0)

Perícias Furtividade +5

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Resistências a Dano gélido; contundente, cortante e perfurante

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, contido, enfeitiçado, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Silvestre

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Fúria. A fúria pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços grandes o suficiente para permitir a passagem de um feérico Minúsculo. A fúria não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Furtividade nas Sombras. Enquanto estiver na meia-luz ou nas sombras, a fúria pode executar uma ação de Esconder-se como ação bônus.

Fraqueza pela Luz Solar. Quando sob a luz solar, a fúria de esluagues tem desvantagem em jogadas de ataque, testes de atributo e salvaguardas.

Ações

Toque Necrótico. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria. *Dano:* 28 (8d6) gélido, ou 14 (4d6) gélido caso a fúria tenha metade dos seus pontos de vida ou menos. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou torna-se incapaz de recuperar pontos de vida. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. O efeito também pode ser removido por uma magia de *restauração maior* ou outro efeito mágico.

Esluagues Solitários

Um esluague solitário tem um nível de desafio de 1/8 (25 XP), começa com 2 pontos de vida e causa 3 (1d6) pontos de dano gélido. Existe uma razão para que eles andem em fúrias.

Fúria de Espíritos de Lobo

Uma alcateia de lobos fantasmagóricos surge em meio a um redemoinho de névoa esverdeada, parecendo derivar da própria névoa.

Quando uma alcateia de lobos morre de fome ou de frio no inverno intenso, a fúria do alfa em relação à morte cruel — ou então a invocação de um necromante — pode fazer com que os animais voltem ao mundo mortal. Nesse caso, assumem a forma de uma alcateia salivante de aparições verdes e translúcidas, que pairam ágeis sobre a neve e o gelo, ou mesmo sobre rios e lagos.

Caçadores com Dezenas de Olhos. O bando pode não passar de uma massa de neblina rodopiante quando visto à noite, mas, quando se prepara para atacar, a névoa se condensa na forma de uma dezena ou mais de cabeças de lobo aos rosnados, com olhos vermelhos que se misturam aos fiapos de névoa. A fúria de espíritos de lobo não come, mas a ânsia por caçar e matar é mais forte do que nunca.

Absorvem as Presas. Muitas dessas fúrias servem a mortos-vivos, bruxos, noctíneos ou orcs xamãs como guardas e executores, aterrorizando tanto cavalos quanto capangas. Dizem que as almas daqueles que são mortos pela alcateia se juntam a ela.

Uivam Antes do Combate. Mercenários, montarias e familiares geralmente entram em pânico quando escutam o uivo de gelar o sangue de uma alcateia de espíritos. Alcateias de espíritos de lobo são inteligentes o bastante para sempre uivarem por um tempo antes de avançarem sobre um rebanho ou acampamento.

Natureza de Morto-Vivo. Uma fúria de espíritos de lobo não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Fúria de Espíritos de Lobo

Fúria Grande de mortos-vivos Médios, ordeiro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 97 (15d10 + 15)

Deslocamento 15 m, voo 15 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	12 (+1)

Salvaguardas For +5, Des +6

Perícias Furtividade +6, Percepção +3

Resistências a Dano necrótico; contundente, cortante e perfurante

Imunidades a Dano gélido

Imunidades à Condição amedrontado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13

Idiomas entende Comum, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Uivo de Gelar o Sangue. Como uma ação bônus em seu primeiro turno de combate, a fúria de espíritos de lobo uiva, emitindo uma cacofonia sobrenatural e bizarra que faz gelar o sangue. Todas as criaturas a até 90 metros que ouçam o uivo devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Carisma CD 12 ou ficam amedrontadas até o começo do próximo turno da fúria.

Velocidade Sobre a Neve. Uma fúria de espíritos de lobo não é afetado por terreno difícil causado por condições de neve ou gelo.

Ações

Ataques Múltiplos. A fúria de espíritos de lobo usa a perdição gélida, caso disponível, e faz 3 ataques de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (2d4 + 3) perfurante mais 3 (1d6) gélido. O alvo também fica caído caso o ataque produza um acerto crítico.

Perdição Gélida (Recarga 5–6). Todas as criaturas a até 1,5 metro da fúria de espíritos de lobo sofrem 22 (4d10) pontos de dano gélido, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 14. Aquelas que falham na salvaguarda também ganham um nível de exaustão e ficam amedrontadas até o começo do próximo turno da fúria.

Fúria de Fogos-Dançantes

Uma massa rodopiante de minúsculos fogos-dançantes azuis voa por aí, com cada pequena chama marcada pela silhueta de um crânio.

Elementais Atrofiados. Fogos-dançantes são elementais defogo Minúsculos. Especula-se muito sobre se eles simplesmente são imaturos ou atrofiados de alguma forma. Podem ser versões menores de elementais maiores e mais poderosos. Um fogo-dançante solitário não passa de uma centelha semissenciente com um fragmento de vida e ambições nobres, embora pouco realistas. Mas, em grande número, eles são uma ameaça.

Unidos, São Mais Fortes. Elementais do fogo maiores geralmente são criaturas, satisfeitas apenas por existir em seu plano de origem. Já fogos-dançantes possuem qualidades mortais (e alguns preferem dizer que estão infectados por elas) — desejam alcançar um potencial maior, o que sugere inveja, ambição e ressentimento. Descobriram que há poder nos números e que, quando unidos, são uma força a ser temida. Um fogo-dançante sozinho não é mais ameaçador do que a chama de uma vela, queimando quente e azul. Mas, quando milhares se juntam, o resultado é um verdadeiro inferno. A forma de crânio na chama é uma ilusão produzida pela criatura, baseada em como os fogos-dançantes percebem os seres mortais depois de acabarem com eles.

Servos Ranzinzas. Fogos-dançantes têm individualidade, mas desenvolvem uma inteligência coletiva quando reunidos. Embora isso permita que funcionem como uma fúria, também os torna mais vulneráveis a magias que afetam inteligências coletivas. Bardos inteligentes, conjuradores e encantadores que convocam uma fúria de fogos-dançantes sabem que devem controlá-lo com rédeas curtas, já que as criaturas são servos ranzinzas, para dizer o mínimo.

Natureza Elemental. Uma fúria de fogos-dançantes não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Fúria de Fogos-Dançantes

Fúria Média de elementais Minúsculos, neutro e mau

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 90 (12d8 + 36)

Deslocamento 9 m, voo 9 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição agarrado, atordoado, caído, contido, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Ignanês

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Forma de Fogo. Uma criatura que toca a fúria ou que a acerta com um ataque corpo a corpo enquanto estiver a até 1,5 metro delasofre 5 (1d10) pontos de dano ígneo. Além disso, quando a fúria entra pela primeira vez no espaço de uma criatura durante um turno, essa criatura sofre 5 (1d10) pontos de dano ígneo e pega fogo; até que alguém use uma ação para apagar o fogo, a criatura sofre 5 (1d10) pontos de dano ígneo no começo de cada um de seus turnos.

Iluminação. A fúria emana luz plena em um raio de 9 metros e meia-luz em um raio de 9 metros adicionais.

Fúria. A fúria pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços grandes o suficiente para permitir a passagem de uma criatura Minúscula. A fúria não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Susceptibilidade à Água. Para cada 1,5 metro que a fúria se move tocando na água ou para cada 3,8 litros de água derramados nele, a fúria sofre 1 ponto de dano gélido.

Ações

Fúria. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria. *Dano:* 21 (6d6) ígneo, ou 10 (3d6) ígneo caso a fúria esteja com metade dos pontos de vida ou menos.

Fúria de Ossos

Um vento úmido varre esqueletos, tanto humanoides quanto animais. Eles fluem adiante, buscando criaturas vivas como uma mão óssea cheia de garras. Uma mistura de ossos rola pelo chão e depois se ergue no ar, se moldando como uma vela.

Fúrias Feitas de Mortos. Em raras ocasiões, espíritos guerreiros de mortos-vivos caídos se reúnem, unidos por um desejo em comum: sentirem-se vivos de novo. Eles reúnem os ossos que usavam em vida, assim como outros ossos com os quais se deparam, formando as fúrias de ossos.

Mortos-Vivos Nômades. Essas fúrias assolam os campos, arrancando a vida de criaturas vivas. Capturam rebanhos, humanoides e até dragões, avançando com as garras em uma tentativa de se agarrar à vida. Fúrias de ossos com um ou mais conjuntos de mandíbulas constantemente uivam seu pesar, intercalando os gritos com trechos soltos de fala racional, embora desconexa, declamando suas misérias e seu desespero.

Habitantes dos Penhascos e das Fossas. Fúrias de ossos se acumulam perto de penhascos, fendas e fossas, na esperança de forçar uma vítima ou um rebanho inteiro de animais a uma queda mortal, criando mais ossos quebrados que possam ser agregados em sua massa.

Natureza de Morto-Vivo. Uma fúria de ossos não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

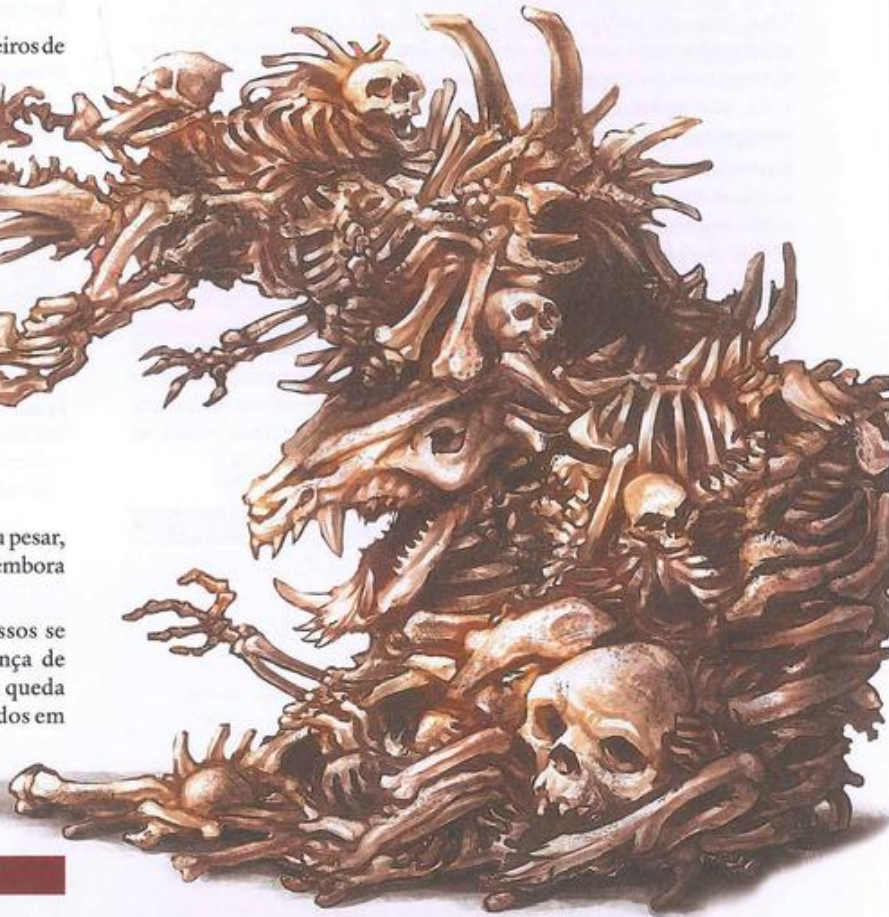
FÚRIA DE OSSOS

Fúria Grande de mortos-vivos Minúsculos, caóticos e maus

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 198 (36d10)
Deslocamento 6 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	18 (+4)	10 (+0)	9 (−1)	15 (+2)	20 (+5)

Salvaguardas Des +8, Sab +6, Car +9
Perícias Acrobacia +8, Furtividade +8, Percepção +6
Vulnerabilidades a Dano contundente
Resistências a Dano cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas Comum, Dialeto do Vazio
Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Força Óssea. Uma fúria de ossos pode escolher causar dano contundente, cortante ou perfurante, e acrescenta 1,5x de bônus de Força em ataques de fúria, uma vez que pedaços e fragmentos de esqueletos atacam a vítima com garras, mordidas, estocadas e pancadas.

Fúria. A fúria de ossos ocupa o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços grandes o suficiente para permitir a passagem de um crânio humano. A fúria não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Ataques Múltiplos. A fúria de ossos pode atacar todas as criaturas hostis em seu espaço com ossos rodopiantes.

Ossos Rodopiantes. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria. *Dano:* 31 (5d8 + 9) contundente, cortante ou perfurante (inclui a habilidade especial de Força Óssea).

Abraço da Morte (Recarga 5–6). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria. *Dano:* o alvo fica agarrado (CD 16 para escapar) e envolvido pela fúria de ossos. Enquanto a criatura estiver agarrada, a fúria pode redirecionar os movimentos da criatura durante o turno da mesma, ou em qualquer outro momento no qual a criatura possa se mover. Qualquer ataque que não é de área contra a fúria de ossos tem 50% de chance de acertar uma criatura agarrada no Abraço da Morte em vez de acertar a fúria.

FÚRIA DE PEDRAS

As pedras que pavimentam o chão subitamente começam a se mover e a passar uma por cima das outras. Milhares de minúsculos membros, pinças e ferrões irrompem da superfície pedregosa, avançando de forma frenética.

Uma fúria de pedras é feita de minúsculas criaturas, similares a caranguejos com carapaça de pedra lisa. Individualmente, eles são chamados de pavipípedos. As criaturinhas variam em tamanho, forma e cor, mas todos possuem seis pernas segmentadas, um ferrão com estrutura de chicote e um único olho.

Imitadores de Pedras do Pavimento. Com os olhos fechados e os membros recolhidos dentro da carapaça, os pavipípedos são quase indistinguíveis das pedras normais do pavimento. Vítimas de fúrias de pedras são pegas desprevenidas quando o chão debaixo delas começa a se agitar e a se mover subitamente, e dúzias de olhos surgem de onde não deveria haver nenhum.

Afinidade com Armadilhas. Fúrias de pedras têm um conhecimento rudimentar sobre armadilhas. Frequentemente, eles se escondem em lugares onde as habilidades de se mover e rolar podem empurrar intrusos para dentro de fossos ou para áreas cheias de armadilhas, e tribos de kobolds os valorizam muito por isso.

FÚRIA DE PEDRAS

Fúria Média de monstruosidades Minúsculas, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 36 (8d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	5 (–3)	12 (+1)	5 (–3)

Resistências a Dano contundente, cortante, perfurante
Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas —
Nível de Desafio 2 (450 XP)

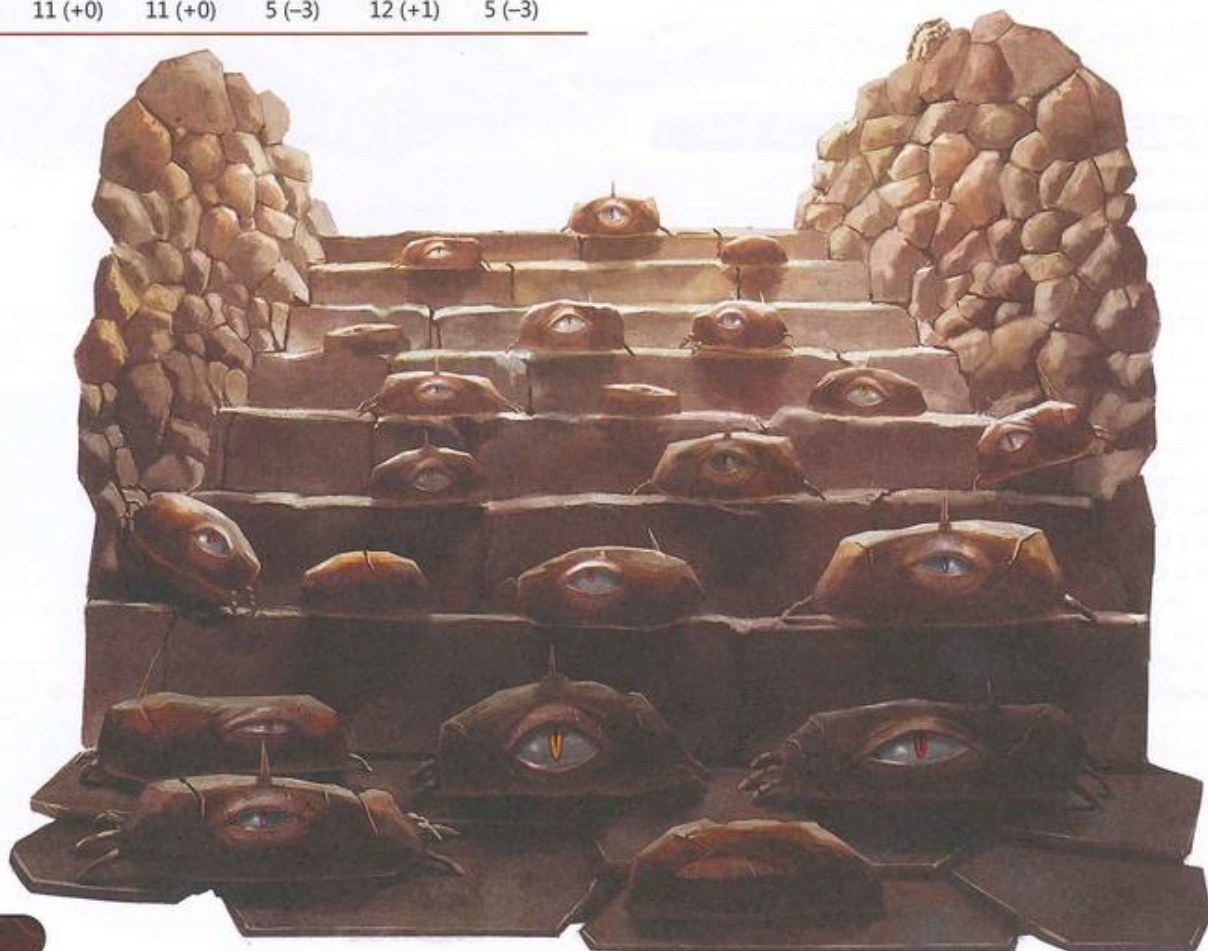
Aparência Falsa. Quando a fúria de pedras fica imóvel, é impossível distinguir os pavipípedos de pedras normais.

Rolam e Se Deslocam. Como ação bônus, a fúria de pedras pode empurrar uma criatura caída cujo espaço ele ocupa por 1,5 metro.

Chão Movente. Sempre que a fúria de pedras entrar no espaço de uma criatura ou começar o turno no espaço de outra criatura, a criatura em questão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou fica caída. Uma criatura caída deve ser bem-sucedida em um teste de Destreza (Acrobacia) para se levantar em um espaço ocupado por uma fúria de pedras.

Fúria. A fúria pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços grandes o suficiente para permitir a passagem de uma pedra Minúscula. A fúria não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

AÇÕES

Ferroadas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 0 m, um alvo no espaço da fúria de pedras. *Dano:* 10 (4d4) perfurante, ou 5 (2d4) perfurante se a fúria tiver metade dos pontos de vida ou menos.

Fúria Ocular

Esse conjunto de centenas de olhos flutua pelos arredores; arrasta gânglios atrás de si e pinga um fluido cáustico que chia ao cair no chão.

Experimento Fracassado. Uma fúria ocular é o resultado de um experimento para criar um sensor de vidência que acabou dando errado. Uma vez libertos, esses horrores assumem uma forma com autoconsciência descentralizada. Ninguém sabe o que os motiva, exceto o ímpeto de sobreviver.

Ladrões de Carne. Uma fúria ocular enfraquecida pode revigorar a si mesma arrancando os olhos frescos de praticamente qualquer tipo de criatura viva. Se uma fúria ocular gravemente exaurida escapa da batalha — e elas quase nunca lutam até a morte, a menos que sejam encurraladas —, ela ataca criaturas solitárias ou grupos pequenos até que a massa gosmenta de olhos seja reabastecida. Quanto mais olhos desmembrados uma fúria ocular possui, mais poderoso seu campo de ressonância paralisante se torna.

Olhos Solitários Batedores. A fúria inteira vê o que cada membro individual enxerga. Antes de atacar ou mesmo de entrar em uma area potencialmente perigosa, olhos individuais batedores vão na frente para avaliar as vítimas ou identificar inimigos perigosos. Um olho solitário não tem capacidade ofensiva, e possui apenas 1 ponto de vida. Pode se afastar até no máximo 30 metros da fúria principal, devendo retornar a ele depois de algumas horas; caso contrário, ele morre.

FÚRIA OCULAR

Fúria Grande de aberrações Minúsculas, neutro e mau

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 110 (13d10 + 39)

Deslocamento 1,5 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	17 (+3)

Perícias Furtividade +7, Intuição +6, Percepção +6

Resistências a Dano contundente, cortante, perfurante

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, contido, enfeitiçado, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas entende Comum, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Fúria. A fúria pode ocupar o mesmo espaço que outra criatura e vice-versa, e pode passar por espaços quadrados com pelo menos 5 centímetros de lado. A fúria não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Extração de Olho. Qualquer criatura que ocupe o mesmo espaço da fúria deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica temporariamente cega enquanto seus olhos são puxados das órbitas. Essa cegueira dura enquanto a criatura continuar no mesmo espaço que a fúria ocular; ela acaba no final do turno da criatura cega, contanto que a criatura em questão esteja fora do espaço da fúria ocular. Além disso, qualquer magia de cura conjurada na criatura cega encerra a cegueira temporária, mas não magias de restauração. Se uma criatura que já esteja temporariamente cega for atacada de novo com a extração de olho e falhar na salvaguarda, ela fica permanentemente cega após seus olhos serem arrancados das órbitas e acrescentados à fúria (causando 1d8 pontos de dano perfurante). Caso seja bem-sucedida em qualquer uma das salvaguardas, a criatura fica imune à Extração de Olho pelas próximas 24 horas (mas não recupera a visão até que consiga sair da área da fúria). Uma fúria ocular com 50 pontos de vida ou menos não pode usar essa habilidade.

Olhar (Recarga 5–6). A fúria mira todas as criaturas no mesmo espaço que ele com um ataque de olhar. A fúria pode escolher um dos dois efeitos para o ataque: *confusão* ou *imobilizar pessoa*. Todos os alvos no espaço da fúria são afetados, a menos que sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Carisma CD 14. Até as criaturas que desviarem os olhos ou que forem cegas podem ser afetadas pelo olhar de uma fúria ocular. O efeito de *confusão* ou *imobilizar pessoa* dura 1d4 rodadas.

Fúrias Oculares em Midgard

Magos de Bemmea são conhecidos por usarem fúrias oculares como detectores de mentiras durante negociações. Uma fúria ocular lê instintivamente os movimentos dos olhos, e pode comunicar o que vê ao mago — para isso, move-se em uma direção específica ou muda a cor de suas várias íris. Se a negociação for mal, o mago dá à fúria permissão para acrescentar um par fresco de olhos ao seu conjunto.

Gato dos Templos de Bastet

Um felino magro e muito maior do que qualquer gato doméstico surge das sombras. Sua pelagem cintila como nanquim enquanto ele ronrona, e a cauda oscila de maneira provocativa enquanto olhos dourados observam o que se passa no templo.

Criados para a Magia. Alguns consideram que os gatos dos templos de Bastet são celestiais, mas a raça na verdade é terrena, criada por sacerdotes ao longo de gerações de encantamentos.

Mascotes Preguiçosos dos Templos. Durante o dia, gatos dos templos ficam aproveitando a preguiça em seus altares e pórticos, buscando a atenção dos fiéis e, ocasionalmente, distribuindo dádivas conforme eles desejem.

Ferozes Guardiões dos Templos. À noite, eles servem como guardas em seus templos, incitando potenciais ladrões a chegarem mais perto antes de atacá-los violentamente. Mais de um aprendiz de ladrão já sucumbiu às garras e presas dessas feras esguias e de pelagem preta. Gatos dos templos de Bastet são inimigos ferozes dos cães dos templos.

Gato dos Templos de Bastet

Monstruosidade Pequena, caótico e neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 40 (9d6 + 9)

Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	19 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Perícias Furtividade +6, Percepção +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Nuriano e Silvestre

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Olfato Aguçado. O gato dos templos tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do gato dos templos é Carisma (CD 14 para evitar magia, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *orientação*

3/Dia cada: *curar ferimentos, enfeitiçar pessoa*

1/Dia: *aprimorar atributo* (só com a Graça do Gato)

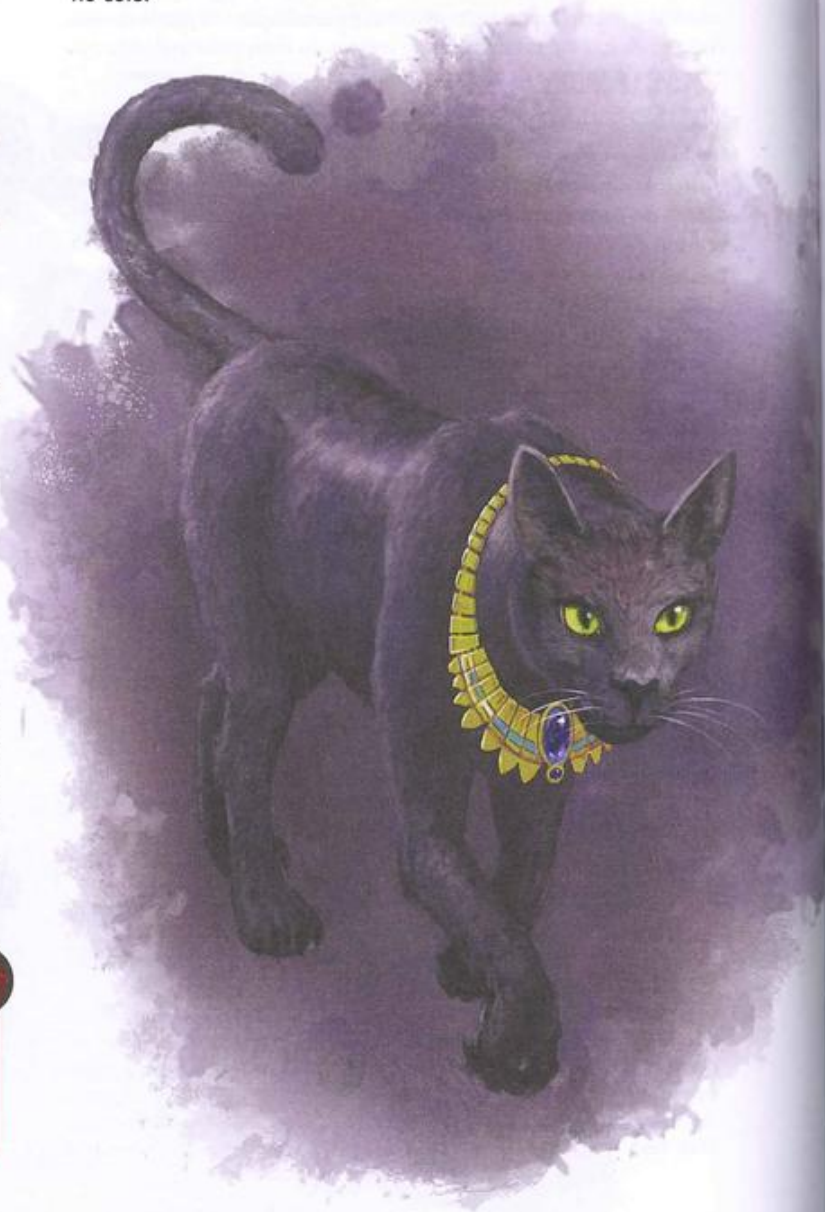
Ronronar Sacerdotal. Se clérigos ou paladinos que veneram Bastet gastarem uma hora preparando magias enquanto um gato dos templos de Bastet está a 1,5 metro de distância, eles podem escolher duas magias do 1º círculo e uma magia do 2º círculo que sejam capazes de conjurar e as imbuir no gato dos templos. O gato dos templos pode conjurar essas magias 1/Dia cada sem um componente verbal. Essas magias são conjuradas como se estivessem incluídas na característica de conjuração inata do gato.

Ações

Ataques Múltiplos. O gato dos templos faz um ataque de mordida e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d4 + 4) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d4 + 4) cortante.

Atração Fascinante. O gato dos templos ronrona alto, mirando em um humanoide à vista a até 9 metros e que possa ouvir o gato dos templos. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou fica enfeitiçado. Enquanto estiver enfeitiçado pelo gato dos templos, o alvo deve mover-se na direção do gato usando seu deslocamento normal e deve tentar acarinhá-lo ou pegá-lo no colo. Um alvo enfeitiçado deve repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito caso seja bem-sucedido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda, ela fica imune à atração fascinante do gato dos templos pelas próximas 24 horas. O gato dos templos tem vantagem em jogadas de ataque contra qualquer criatura que o esteja acarinhando ou segurando no colo.

O que é Nuriano?

Nuriano é o idioma do povo construtor das antigas pirâmides e dos magos dos Portais Vermelhos no Cenário de Campanha Midgard. Substitua por qualquer idioma antigo de magia e poder caso você esteja usando outro cenário.

GBAHALI

O gbahali é um grande réptil com dentes afiados e pele escamosa de cores oscilantes. Quase sempre ataca a curtas distâncias.

Crocodilos Camaleônicos. Embora seja um parente distante do crocodilo, o gbahali se adaptou para viver longe da água. Para compensar a falta de esconderijos, os gbahalis desenvolveram poderes camaleônicos. A pele de um gbahali muda de cor para mimetizar seus arredores tão perfeitamente que fica quase invisível. Qualquer rochedo solitário em uma campina pode ser um gbahali espreitando na beira de trilhas, rotas de caravana ou poços. Sua pele grossa pode ser transformada em um gibão ou em uma armadura de couro; com as técnicas alquímicas apropriadas, o material mantém as propriedades de mudança de cor.

Caçadores Poderosos. Gbahalis são predadores poderosos, perdendo apenas para rivais grandes demais para serem agarrados por eles ou para predadores que cacem em bandos e tropas, como leões e gnolls. Gbahalis vivem sozinhos; a exceção é o outono, quando os machos procuram as fêmeas em seus territórios. As fêmeas botam ovos na primavera e cuidam dos ninhos até os bebês eclodirem, mas os gbahalis filhotes são abandonados à própria sorte. Matar um gbahali adulto é um sinal de valentia e talento para caçadores das planícies.

Sentinelas e Retaguarda. Em combate, um gbahali conta com seu poder camaleônico para emboscar as presas. Ele pode esperar em silêncio por horas, mas sua velocidade e furtividade significam que pode atacar rápido, especialmente presas fracas ou solitárias. A arremetida de um gbahali é forte o suficiente para dispersar hordas de inimigos e deixar para trás apenas os indivíduos mais lentos, que o gbahali então abate.

GBAHALI (POSTOSUCHUS)

Fera Enorme, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 126 (12d12 + 48)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	14 (+2)	19 (+4)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Perícias Furtividade +8, Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas —

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Carapaça Camaleônica. O gbahali tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade). Se o gbahali mover-se por até metade do seu deslocamento ou menos, ataques contra ele feitos antes do começo do próximo turno do gbahali têm desvantagem.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O gbahali faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 24 (3d12 + 5) perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, fica agarrado (CD 15 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e o gbahali não pode morder outro alvo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) cortante.

Geada-em-Véu

"Elas levaram primeiro os cães de trenó, e depois o peleiro de focas que tratava deles. Chegamos a ouvir os gritos confusos e abafados trazidos pelo vento, e aí encontramos eles — os corvos, congelados e endurecidos no chão. Depois, a gente se escondeu e ficou olhando. Vimos elas voando pelo ar como se fossem véus. Era tipo um chumaço de neve que nunca se desfazia; uma vela ondulante feita de flocos de neve que se movia com uma intenção sinistra. 'Capas da morte' — foi como nosso guia escraelingue as chamou."

Essas belas assassinas silenciosas que pairam por aí — sopradas no ar pelas tempestades de neve, parecendo teias de aranha cheias de pingentes de gelo — são plantas semissencientes adaptadas ao frio impiedoso do Norte.

Capa da Morte. Nós planos na forma de grandes flocos de neve conectam o corpo com aparência de rede à cauda comprida feita de fibras transparentes. Tentáculos suaves se agrupam atrás do corpo e entre os flocos de neve, prontos para agarrar e emaranhar qualquer criatura de sangue quente que seja detectada.

Procuram Calor. Cada conjunto de nós com estrutura de estrela tem órgãos sensoriais primitivos, capazes de detectar até mesmo o calor da respiração de uma criatura viva, impelindo a teia em sua direção.

Esporos Espirituais. Xamãs nortenhos dizem que a dança das geadas-em-véu é linda quando iluminada pela aurora boreal, além de ser um poderoso agouro. Com muito cuidado, xamãs às vezes coletam os fragmentos de gelo das geadas-em-véu, que concedem poderosas visões do mundo dos espíritos quando derretidos sobre a língua.

GEADA-EM-VÉU

Planta Média, sem alinhamento

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 67 (9d8 + 27)

Deslocamento 3 m, voo (varia; ver habilidade Ao Sabor do Vento)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)	1 (–5)	11 (+0)	1 (–5)

Perícias Furtividade +7

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Resistências a Dano contundente e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano gélido

Imunidades à Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, surdo

Sentidos Percepção às cegas 30 m, Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Ácido Arrepiante. A névoa acídica e congelante da geada-em-véu corrói pele e materiais orgânicos para extrair nutrientes úteis. Criaturas que acertarem uma geada-em-véu com um ataque corpo a corpo enquanto estiverem a até 1,5 metro dela sofrem 4 (1d8) pontos de dano ácido.

Aparência Falsa. Quando imóvel, é impossível diferenciar uma geada-em-véu de uma formação de geada e gelo.

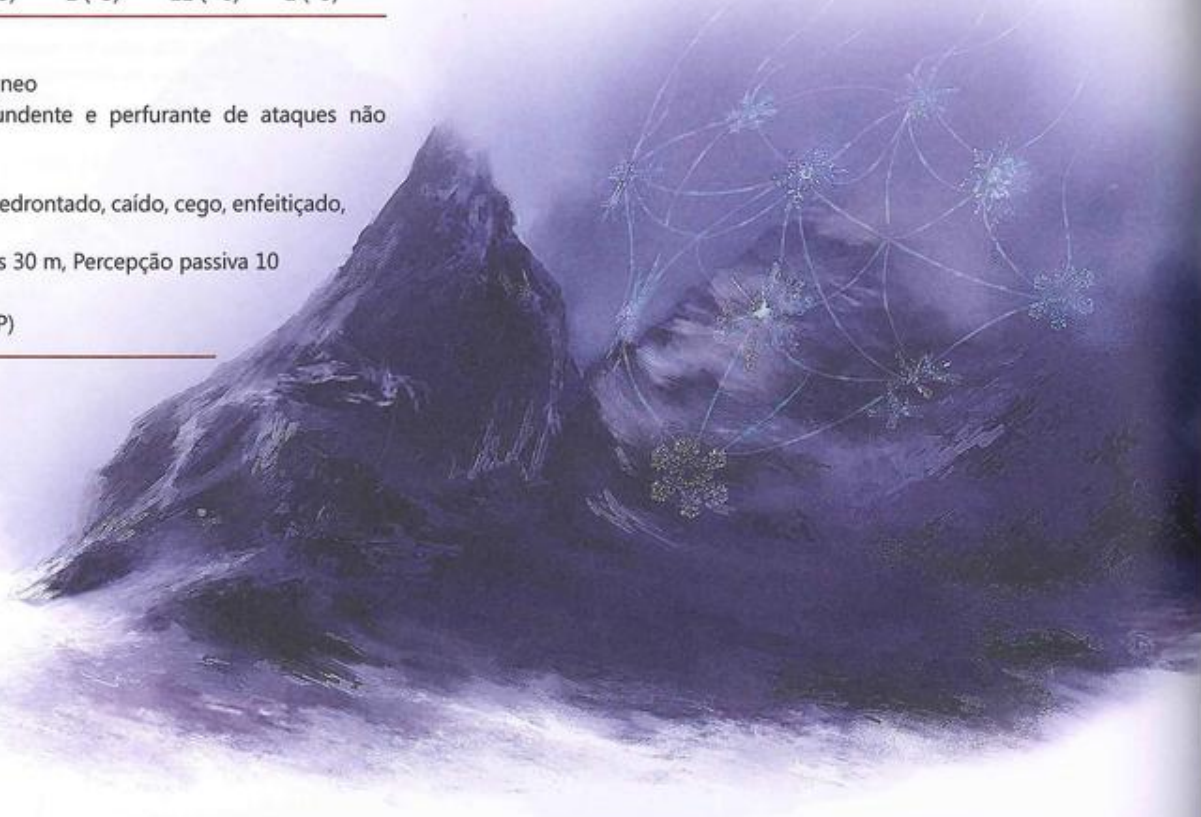
Ao Sabor do Vento. Enquanto estiver sendo soprada pelo vento, uma geada-em-véu pode voar com um deslocamento de 9 metros. Em caso de vento forte, o deslocamento aumenta para 18 metros.

Ações

Ataques Múltiplos. A geada-em-véu faz três ataques com os tentáculos.

Tentáculo *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) contundente. Se dois tentáculos atingirem um alvo no mesmo turno, o alvo é engolfado.

Engolfar. Quando uma geada-em-véu se enrola ao redor de uma criatura Média ou menor, o alvo sofre 14 (2d8 + 5) pontos de dano contundente mais 13 (3d8) pontos de dano ácido, ficando agarrado (CD 15 para escapar). O alvo sofre outros 9 (2d8) pontos de dano contundente mais 13 (3d8) pontos de dano ácido no fim de cada turno dele enquanto estiver agarrado pela geada-em-véu. Uma geada-em-véu não pode atacar enquanto estiver envolvendo uma criatura. O dano de ataques contra a geada-em-véu é dividido igualmente entre a geada-em-véu e a criatura engolfada; as únicas exceções são dano cortante e psíquico, que afetam apenas a geada-em-véu.

Esporo Espiritual (Recarga 6). Quando em perigo, geadas-em-véu soltam um jato de esporos psicotrópicos que formam uma nuvem de 3 metros ao redor deles. Criaturas dentro da nuvem de esporos devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 13 contra veneno ou sofrem alucinações (como se sob efeito de uma magia de *confusão*) por 1d3 rodadas.

Gênio Al-Aeshma

O Al-Aeshma é uma imitação bestial de um djinni, com a metade de baixo do corpo feita de vento escaldante e areia do deserto.

Djinnis da Areia. Os Al-Aeshmas já foram djinnis; compartilham com eles os mesmos poderes, porém em uma versão mais sombria. A pele deles é preta como o piche, e sua forma de redemoinho inclui em grande parte terra e areia. Apenas dano radiante ou ígneo pode matá-los completamente — caso contrário, a areia do deserto flui para curar os ferimentos e religar os membros decepados do ser.

Dever de Conceder Desejos. Conceder desejos a mortais é um dever sério e sagrado entre os gênios, conhecidos por serem vinculados a esses desígnios. Os Lordes do Ar definiram isso como uma lei celestial, e acredita-se que um djinni não pode se negar a conceder um desejo. Obviamente, as consequências de uma desobediência desse tipo são horrendas.

Aqueles djinnis que se negam a conceder um desejo, por qualquer razão que seja, são privados do poder de fazê-lo, sendo entregues aos ifritis para sofrerem 1.001 anos de tortura e degradação. Aqueles que sobrevivem são banidos para vagar no Plano Material.

Jamais Perdoados. Não se sabe de nenhum Al-Aeshma que foi perdoado. A punição sofrida os deixa malucos, e favorece tudo menos o arrependimento. Por saberem muitos segredos e por terem o desejo de vingança no coração, Al-Aeshmas são uma praga feral, sofrendo o escárnio de todos os outros tipos de gênios, mesmo dos ifritis.

Gênio Al-Aeshma

Elemental Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 172 (15d10 + 90)

Deslocamento 9 m, voo 27 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Salvaguardas Des +6, Sab +7, Car +9

Imunidades a Dano elétrico, trovejante

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13

Idiomas Auran, Comum, Ignanês

Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Aversão ao Ar. O Al-Aeshma tem vantagem em jogadas de ataque contra oponentes carregados pelo ar.

Vínculo. O Al-Aeshma deve estar sempre ancorado à terra. Mesmo em sua *forma gasosa* ou forma de tempestade de areia, parte dele deve sempre tocar o solo. A altitude máxima de voo do Al-Aeshma é de 15 metros. Quando não está tocando o solo, ele perde a imunidade e ganha vulnerabilidade a dano elétrico e trovejante.

Morte Elemental. Quando um Al-Aeshma morre, seu corpo se desintegra em um jato rodopiante de areia quente, deixando para trás os equipamentos que estava carregando.

Vento Doentio. Como ação bônus, quando estiver na *forma gasosa*, o al-Aeshma pode contaminar o espaço em que está com um odor sufocante. Quando o Al-Aeshma se move na *forma gasosa* pelo espaço de outra criatura, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 18 ou fica incapacitada até o fim de seu próximo turno. O vento doentio dura até que o Al-Aeshma saia da *forma gasosa* ou até que ele escolha parar de usar essa habilidade como uma ação bônus.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do Al-Aeshma é Carisma (CD 17 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, detectar o bem e o mal, onda trovejante*

3/Dia cada: *caminhar no vento, destruir comida e água* (como em *criar comida e água*, mas tornando a comida e a água intragáveis), *línguas*

1/Dia cada: *criação, forma gasosa, imagem maior, invisibilidade, praga de insetos*

Regeneração. O Al-Aeshma recupera 10 pontos de vida no começo de seu turno. Caso sofra dano ígneo ou radiante, essa característica não funciona no começo do próximo turno dele. O Al-Aeshma morre apenas se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Ações

Ataques Múltiplos. O Al-Aeshma faz três ataques com a cimitarra.

Cimitarra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) cortante mais 3 (1d6) necrótico.

Furacão de Areia. Um cilindro de areia de 1,50 metro de raio e 9 metros de altura forma-se magicamente em um ponto que o Al-Aeshma possa enxergar a até 36 metros. O furacão de areia perdura enquanto o Al-Aeshma mantiver a concentração (como em uma magia). Qualquer criatura além do Al-Aeshma que entre no furacão de areia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 18 ou fica contida; qualquer número de criaturas podem ficar contidas dessa maneira. No início do turno de uma criatura contida, ela sofre 7 (2d6) pontos de dano cortante mais 7 (2d6) pontos de dano necrótico. O Al-Aeshma pode mover o furacão de areia por até 18 metros como uma ação; as criaturas contidas se movem junto. O furacão de areia termina quando o Al-Aeshma o perde de vista. Uma criatura pode usar a própria ação para libertar a si mesma ou outra criatura da contenção pelo furacão de areia fazendo um teste de Força CD 18. Caso seja bem-sucedida, a criatura libertada move-se para o espaço mais próximo que esteja fora do furacão de areia.

Giganta do Deserto

Uma mulher enorme emerge das areias do deserto. As vestes marrom-claras combinam quase que perfeitamente com o terreno arenoso, e a pele de textura áspera traz um rico tom castanho.

Gigantas do deserto vivem em descampados áridos onde antes havia um próspero império gigante. Sua pele castanha tem uma textura áspera, e elas usam vestes claras que combinam com a cor da areia, destacadas por véus e faixas de cores vibrantes — quando não estão tentando se camuflar, pelo menos. Sob as vestes, as gigantas do deserto pintam ou tatuam a pele com desenhos intrincados, em uma bagunça de cores que os forasteiros raramente podem ver.

Legado Vagante. Gigantas do deserto subsistem nas planícies escaldantes movendo-se de oásis em oásis. Acompanham bandos de animais desérticos que criam para extrair leite, carne e peles, e evitam ao máximo o contato com pessoas em vilarejos. Elas podem sobreviver ao calor ardente do pico do verão porque conhecem caminhos secretos com água relativamente abundante, além da localização de cavernas frescas e sombreadas.

Em eras passadas, as gigantas do deserto viviam em assentamentos fixos e cidades, mas a queda de seu império ancestral as empurrou para o meio das dunas. A verdade por trás do estilo de vida nômade delas é algo delicado; caso um forasteiro descubra a verdade, as gigantas do deserto só sossegam quando silenciam permanentemente a alma questionadora.

Mantenedoras do Passado. Com o tempo, gigantas do deserto vagantes vão acumulando um vasto conhecimento sobre ruínas e relíquias espalhadas pelo território em que vivem e seus subterrâneos. Nas raras ocasiões em que as tribos precisam da ajuda de forasteiros, esse tipo de informação é a mercadoria mais preciosa que elas podem oferecer. Relíquias do passado, ou simplesmente a localização de ruínas inexploradas, podem pagar por muitos benefícios para a tribo.

Os desenhos que as gigantas inscrevem meticulosamente em seus corpos contam uma história que, caso tecida corretamente, revela as descobertas coletadas por uma tribo inteira. Por essa razão, as gigantas do deserto tratam os corpos daquelas que morrem com um respeito sagrado. Caminham por grandes distâncias para recuperar os cadáveres, a fim de poder compartilhar com outras gigantas da tribo o conhecimento gravado na pele das mortas. No caso das gigantas do deserto mais velhas, essas escrituras escondidas podem ser equivalentes a pergaminhos de magia.

GIGANTA DO DESERTO

Gigante Enorme, neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 175 (14d12 + 84)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)

Salvaguardas For +12, Con +10, Car +6
Perícias Furtividade +4, Percepção +8, Sobrevivência +8
Imunidades a Dano ígneo
Sentidos Percepção passiva 18
Idiomas Comum, Gigante
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Camuflagem na Areia. A giganta tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno arenoso.

Passo dos Ermos. A giganta ignora terrenos difíceis causados pela areia, cascalho ou rochas.

Ações

Ataques Múltiplos. A giganta faz dois ataques com a falquione.

Falquione. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 23 (6d4 + 8) cortante.

Pedregulho. *Arma de Combate à Distância:* +12 para acertar, alcance 18/72 m, um alvo. *Dano:* 30 (4d10 + 8) contundente.

Gigante da Pelanca

Esses gigantes obesos com silhueta em forma de sino têm a pele cheia úlceras, veias inchadas e alergias fúngicas. Embora tropecem por aí com suas pernas curtas e calejadas, eles movem seu grande peso com um potencial perigoso, pegando muitos inimigos desprevenidos.

Grande Circunferência. Seja como resultado de uma maldição secular ou como adaptação a uma existência tranquila, o gigante da pelanca (um dos tipos mais baixos de gigante) é muito mais gigantesco em termos de largura do que de altura, sendo quase cômico na vida simples que leva.

É obeso demais para conseguir brandir armas com os dedos rechonchudos, então usa o próprio peso avantajado para conseguir um efeito mortal. Atropela ou agarra adversários e depois senta em cima deles para esmagá-los até a morte, desvia a trajetórias de projéteis ou simplesmente insiste no dano de ataques corpo a corpo até que a vítima pare de se debater e ele possa se levantar para conferir se ela já morreu.

Coletores Eficientes. Gigantes da pelanca são os menos ativos dentre os gigantes. Passam a maior parte do tempo descansando, cochilando e dormindo, e dedicam apenas uma pequena parte de cada dia a perambular de maneira indiferente por aí, procurando por comida. Como um gigante da pelanca pode comer praticamente tudo, não precisa ir muito longe até encontrar comida suficiente para sustentar seu corpo avantajado, então eles raramente são vistos longe de seus covis simples.

Mantos Amarrados. Gigantes da pelanca vestem apenas farrapos feitos de peles amarradas, deixando exposta a maior parte da pele pálida e estriada. Os tipos preferidos de pele incluem a de urso e a humana. Um gigante da pelanca tem de 2,40 a 3 metros de altura, pesando de 900 a 1.130 quilos.

Gigante da Pelanca

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 110 (13d10 + 39)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	6 (−2)	16 (+3)	9 (−1)	13 (+1)	8 (−1)

Salvaguardas Con +5
Perícias Percepção +3
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas Anão, Gigante
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Imenso. Um gigante da pelanca não é capaz de correr. Ataques que empurram, puxam ou agarram são feitos em desvantagem contra um gigante da pelanca.

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante faz dois ataques de pancada. Se os dois acertarem, o alvo fica agarrado (CD 15 para escapar), e o gigante da pelanca usa sua esmagada imobilizadora contra o alvo como uma ação extra.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) contundente.

Esmagada Imobilizadora. O gigante da pelanca senta-se sobre o alvo, imobilizando-o no chão. O alvo fica agarrado e contido (CD 17 para escapar). O gigante da pelanca fica livre para atacar outro alvo, mas as criaturas contidas são liberadas caso ele se mova do espaço em que estava antes. Contanto que o gigante não se mova do espaço em que estava, ele pode manter a esmagada imobilizadora sobre duas criaturas de tamanho Médio ou menor ao mesmo tempo. Uma criatura sofre 9 (1d8 + 5) pontos de dano contundente cada vez que começa o próprio turno contida por uma esmagada imobilizadora.

Gigante Hraesvelgr

O gigante encara de frente a poderosa ventania. Com um olhar maléfico, balança o punho e solta um grito de guerra. O grito se transforma em um guincho de ave, e a forma do gigante se derrete para formar um enorme pássaro cujo movimento das asas deixa apenas um borrão no ar.

Hraesvelgr, o Engolidor de Cadáveres, é um gigante poderosamente musculoso com sangue divino nas veias. Sua pele é da cor do bronze pálido, os olhos são violeta e os cabelos e barba são da cor das nuvens de tempestade.

Forma de Pássaro Roca. Quando assume sua forma alternativa, Hraesvelgr transforma-se em um enorme pássaro roca, com asas imensas que agitam o ar céu afora. Os olhos permanecem violeta, e as penas do pássaro roca assumem o mesmo tom do cabelo dele; brilham com toques coloridos aqui e ali, como joias incrustadas no metal.

Origem do Vento. Hraesvelgr mora nas beiradas do mundo. Do topo de seu lar, ele cria os ventos e os envia para soprar pelo mundo. Como adequado a uma criatura de grande poder primal, Hraesvelgr não poupa os intrusos. Ele próprio engole o corpo dos tolos que testam o poder do gigante em busca das riquezas lendárias que aguardam em seu covil.

Hraesvelgr, o Engolidor de Cadáveres

Gigante Enorme (metamorfo, titã), neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 241 (21d12 + 105)

Deslocamento 15 m (6 m, voo 36 m na forma de pássaro roca)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)	20 (+5)

Salvaguardas Des +6, Int +9, Sab +9, Car +11

Perícias Atletismo +13, Percepção +9, Sobrevivência +9

Resistências a Dano elétrico, trovejante

Imunidades a Dano gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição exausto

Sentidos Percepção passiva 19

Idiomas Auran, Comum, Gigante (não pode falar na forma de pássaro roca)

Nível de Desafio 19 (22.000 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata de Hraesvelgr é Carisma (CD 19 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais ou somáticos:

À vontade: *luz, queda suave*

3/Dia: *controlar o clima*

Visão Aguçada (Apenas na Forma de Pássaro Roca). Hraesvelgr tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Hraesvelgr falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Metamorfo. Hraesvelgr pode usar uma ação bônus para se transformar em um pássaro roca. Qualquer equipamento que estiver usando ou carregando funde-se à nova forma. Ele mantém as mesmas estatísticas, a menos que seja dito o contrário. Ele volta à forma de gigante quando tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou quando usar uma ação bônus para tal.

Ações

Ataques Múltiplos. Hraesvelgr faz dois ataques.

Bico (Apenas na Forma de Pássaro Roca). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 25 (4d8 + 7) perfurante.

Punho (Apenas na Forma de Gigante). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 20 (3d8 + 7) contundente. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 21 ou fica atordoado até o começo do próximo turno de Hraesvelgr.

Garras (Apenas na Forma de Pássaro Roca). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 21 (4d6 + 7) cortante, e o alvo fica agarrado (CD 17 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e o Hraesvelgr não pode usar as garras em outro alvo.

Ventania Destruidora (Recarga 5–6). Hraesvelgr solta uma explosão de vento com a força de uma ventania em uma linha de até 18 metros de comprimento e 3 metros de largura. Criaturas na área sofrem 35 (10d6) pontos de dano contundente e são empurradas 4,5 metros para longe de Hraesvelgr. Sofrem metade do dano e não são empurradas caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Força CD 19.

Ações Lendárias

Hraesvelgr pode executar duas ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O Hraesvelgr recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Atacar. Hraesvelgr faz um ataque com o punho ou um ataque com as garras.

Movimento (Custa 2 Ações). Hraesvelgr move-se com metade de seu deslocamento. Caso ele esteja em forma de pássaro roca, todas a criaturas que estiverem a até 3 metros de Hraesvelgr no fim desse movimento devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou sofrem 10 (3d6) pontos de dano contundente e ficam caídas.

Engolir (Custa 3 Ações, Apenas na Forma de Pássaro Roca). Hraesvelgr faz um ataque de mordida contra uma criatura que ele esteja agarrando. Se acertar, engole a criatura. Uma criatura engolida não fica mais agarrada, mas fica cega e contida e tem vantagem contra ataques e efeitos originados fora de Hraesvelgr. Uma criatura engolida sofre 14 (4d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno de Hraesvelgr.

Caso Hraesvelgr retorne à forma de gigante ou caso sofra 40 pontos de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 20, ou então expele todas as criaturas engolidas. Elas ficam caídas em um espaço a até 3 metros do gigante. Caso Hraesvelgr morra, uma criatura engolida não fica mais contida. Ela pode escapar do cadáver usando um movimento de 9 metros, ficando caída.

Covil de Hraesvelgr

O covil de Hraesvelgr é um penhasco de rochas cinzentas varrido pelo vento que fica na beira do mundo. No pináculo mais alto, há um chalé escavado na escarpa da montanha. Um grande ninho feito com os troncos lascados de árvores imensas repousa no telhado plano do chalé, e o vento uiva constantemente por ali.

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), Hraesvelgr pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. Hraesvelgr não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Hraesvelgr exala uma explosão de vento em um cone de 18 metros. As criaturas nessa área devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou ficam caídas.
- Uma criatura a até 18 metros e que Hraesvelgr possa ver deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 15 ou é engolida por um pilar de vento. A criatura fica contida e é suspensa 4,5 metros acima do chão. Se a criatura tiver algo onde se segurar, ela pode se puxar para fora do vento usando uma ação e sendo bem-sucedida em um teste de Força CD 15; outra criatura que possa alcançar o alvo suspenso também pode resgatá-lo da mesma forma. Alternativamente, uma criatura voadora pode repetir a salvaguarda como uma ação. Cao seja bem-sucedida, ela se move 1,5 metro para fora do pilar de vento. O efeito perdura até que Hraesvelgr use essa mesma ação de covil de novo ou até que ele morra.
- Hraesvelgr solta um grito estrondoso quando na forma de gigante, ou um guincho de estourar os tímpanos quando na forma de pássaro roca. Todas as criaturas a até 9 metros devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou ficam amedrontadas por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil de Hraesvelgr é distorcida pela magia do devorador de cadáveres, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Ventanias fortes são comuns a até 9,6 quilômetros do covil.
- Pássaros-fera gigantes sentem-se atraídos pelo covil, protegendo-o furiosamente contra intrusos.
- O vento a até 16 quilômetros do covil tem um fedor terrível de carniça.

Caso Hraesvelgr morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

Gigante Jotun

A terra treme a cada passo de um gigante jotun, o inimigo mortal dos deuses. Altos o suficiente para encarar um titã nos olhos e fortes o bastante para brigar de igual para igual com um lindorme, os gigantes jotun são os lordes do povo gigante. Seus enormes salões são escavados em montanhas e glaciares por todas as Terras Nortenhas.

Inimigos dos Deuses. Como inimigos dos deuses nortenhos, eles criam esquemas para recuperar seus antigos status de lordes da Criação. Muitos deles conhecem segredos antigos e pedaços soltos das tradições arcanas pré-diluvianas e, portanto, podem ter habilidades além das listadas abaixo. Muitos gigantes jotun poderosos estão no limiar nebuloso entre mortais e semideuses.

Competições e Desafios. Como muitos gigantes, os jotun adoram um desafio, mesmo quando proposto pelos minúsculos humanos. Apenas os heróis mais poderosos são capazes de equiparar a potência de um gigante jotun em combates físicos. Usar a inteligência ou algum truque é mais garantido — embora ser esperto demais possa irritá-los, e os gigantes jotun não são nada bobos.

Provocadores do Ragnarok. Os gigantes jotun conhecem magias poderosas e se esforçam para trazer o fim dos tempos com o Ragnarok.

GIGANTE JOTUN

Gigante Colossal, caótico e neutro

Classe de Armadura 20 (armadura natural)

Pontos de Vida 407 (22d20 + 176)

Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	8 (–1)	26 (+8)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)

Salvaguardas Con +14, Sab +11, Car +8

Perícias Arcanismo +10, Furtividade +5, História +10, Natureza +10

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Gigante

Nível de Desafio 22 (25.000 XP)

Imortalidade. Os jotuns não sofrem efeitos da idade e são imunes a efeitos que reduzam valores de atributo e valor de pontos de vida máximos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do gigante jotun é Sabedoria (CD 19 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *falar com animais, metamorfose, terremoto*

3/Dia: *lufada de vento, rogar maldição*

1/Dia: *presságio*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do gigante são mágicos.

Grande Demais para Perceber. O tamanho avantajado de um gigante jotun frequentemente faz com que criaturas próximas o confundam com a paisagem quando ele está em repouso. O jotun tem vantagem em testes de Furtividade quando não está se movendo.

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante faz dois ataques com a clava grande e usa sua Presença Aterradora, ou então faz um ataque de arremesso de pedregulho.

Clava Grande. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 9 m, um alvo. *Dano:* 55 (10d8 + 10) contundente.

Pedregulho. *Arma de Combate à Distância:* +12 para acertar, alcance 27/72 m, um alvo. *Dano:* 49 (6d12 + 10) contundente.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do gigante que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 19 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda, fica imune à presença aterradora do gigante pelas próximas 24 horas.

Ações Lendárias

Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas ao final do turno de outra criatura. O gigante recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. O gigante jotun faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Retorno Planar. Caso seja banido, um gigante jotun pode retornar ao plano que deixou, 2/Dia. Caso seja banido uma terceira vez, não pode mais voltar.

Golpe Amplo. O gigante jotun pode brandir a clava grande em um arco ao redor de si mesmo. O golpe afeta um caminho semicircular de 9 metros de amplitude ao redor do gigante. Todos os alvos nessa área sofrem 46 (8d8 + 10) pontos de dano contundente. Não sofrem dano algum caso sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza CD 19.

Reações

Apanhar Rocha. Se uma rocha ou objeto similar for atirado na direção do gigante, ele pode ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 10 para agarrar o projétil e não sofrer nenhum dano contundente proveniente dele.

Gigante Thursir

Gigantes thursires, sempre vestidos com armaduras pesadas e carregando dois martelos com runas gravadas, têm cabelos e barbas ruivos, geralmente trançados ao estilo anão.

Mestres da Forja. Os thursires são gananciosos e agressivamente competitivos. Vivem em vastas cavernas sob montanhas congeladas, onde trabalham forjando malhas, armaduras e grandes máquinas de guerra. Gigantes thursires têm uma afinidade natural pela metalurgia. As armaduras e armas forjadas por um gigante thursir têm grande qualidade, custando até o dobro do preço de um item similar.

Apetite Descomunal. Quando não estão trabalhando na forja, esses gigantes se entretem com banquetes gulosos e competições de luta barulhentas, ou então com ataques a assentamentos humanos em busca de comida e bens valiosos.

Sacerdotisas da Runa da Fornalha. Sacerdotisas têm um reconhecimento muito maior que as outras gigantas thursires, que são tratadas com desprezo. A maior parte das gigantas thursires são usadas em trabalhos braçais, consideradas aptas apenas para criar os filhos e realizar tarefas domésticas. No entanto, os gigantes thursires homens são artífices, guerreiros e metalúrgicos, enquanto outras mulheres servem como sacerdotisas e conjuradoras. Como sacerdotisas e conjuradoras, são conselheiras muito valorizadas e tidas em alta estima — ou, ao menos, com a estima que se dá a uma propriedade muito valiosa.

Thursires têm 2,70 metros de altura e pesam cerca de 270 quilos.

GIGANTE THURSIR

Gigante Grande, neutro e mau (50%) ou ordeiro e mau (50%)

Classe de Armadura 13 (cota de malha parcial)
Pontos de Vida 114 (12d10 + 48)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Salvaguardas Con +6
Perícias Atletismo +6, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Anão, Comum, Gigante
Nível de Desafio 3 (700 XP)

Estômago de Aço. O gigante pode consumir metade do próprio peso em comida sem sentir os efeitos disso, tendo vantagem contra qualquer coisa que fosse deixá-lo com a condição de envenenado. Comidas venenosas e estragadas são comuns no covil de thursires.

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante faz dois ataques com o martelo de guerra.

Martelo de Guerra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) contundente.

Pedregulho. *Arma de Combate à Distância:* +6 para acertar, alcance 12/49 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10 + 4) contundente.

Sangue Rúnico (3/Dia). Gigantes thursires podem inscrever runas nas armas que usam. Uma criatura atingida por uma arma dessa sofre 1d8 pontos de dano elétrico adicionais, e o alvo não pode executar reações até o início de seu próximo turno. As runas perduram por uma hora ou por três golpes, o que acontecer primeiro.

Gnoll Propagador do Caos

O propagador é um gnoll que corre por aí gargalhando, com o machado acima da cabeça enquanto ele passa como um borrão. Enquanto voa de um lado para o outro, a arma resplandece contra o sol.

Os propagadores do caos, com a juba arrepiada e a pelagem pintada característica dos gnolls, misturam-se com o restante de sua tribo. A diferença entre eles é o brilho astuto no olhar de um propagador do caos quando ele explode em violência.

Ataques Cegantes. Propagadores do caos são como tempestades que caem sobre as rotas de comércio que passam pelo território da tribo. Como os demais gnolls, eles são mortais em batalha. Propagadores do caos incorporam outra qualidade que deixa muitos pilhadores com inveja: podem dizer à distância quais objetos de um camelo de carga ou de um vagão são mais valiosos, sem precisar vasculhar, pesar ou avaliar os bens. A habilidade deles em atacar caravanas, pegar os melhores itens e sair rapidamente é inigualável.

GNOLL PROPAGADOR DO CAOS

Humanoide Médio (gnoll), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 58 (9d8 + 18)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	8 (–1)	12 (+1)	9 (–1)

Perícias Atletismo +5, Percepção +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Gnoll

Nível de Desafio 3 (700 XP)

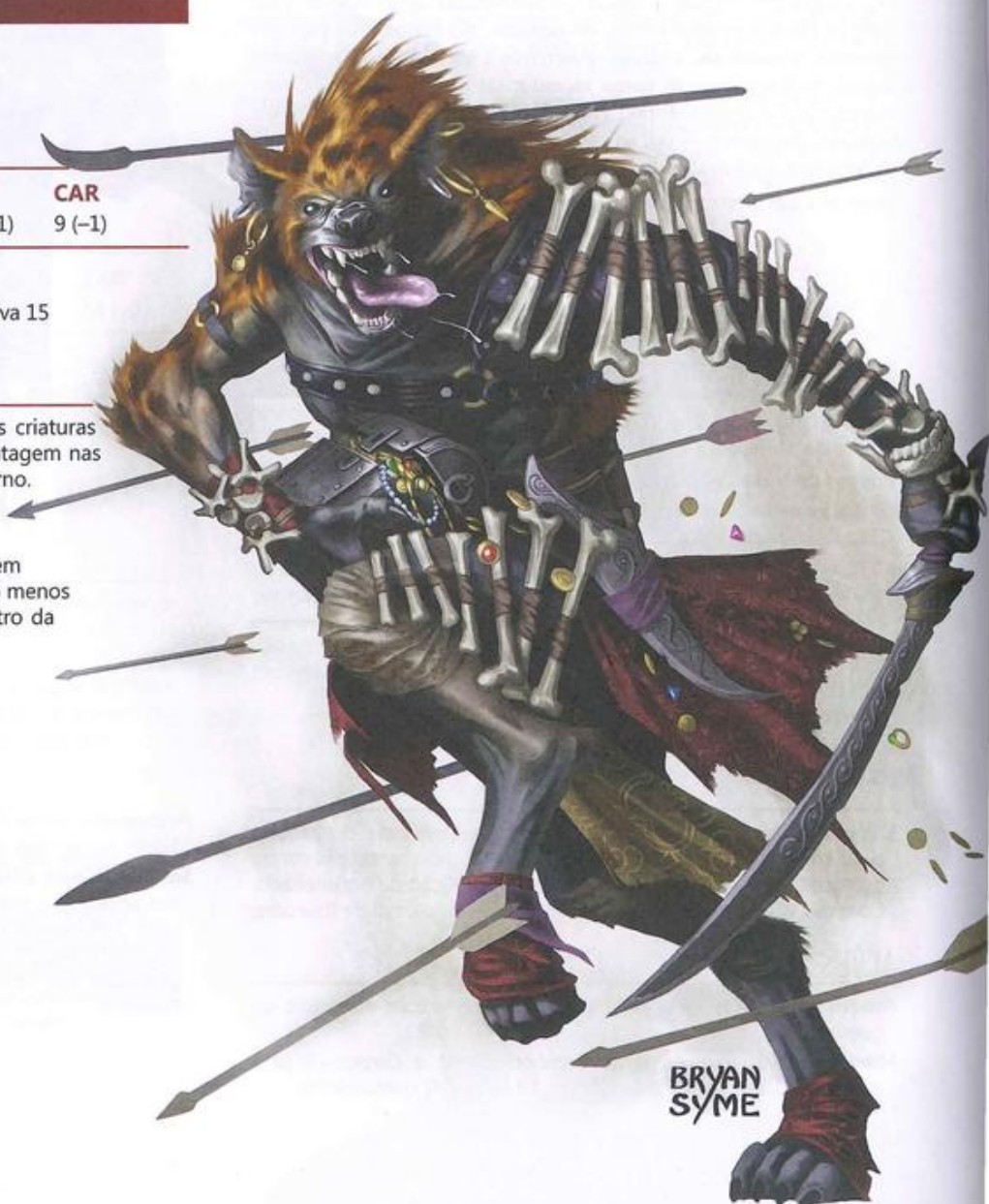
Ataques Massacrantes. Se o gnoll atacar duas criaturas no mesmo turno, a primeira delas tem desvantagem nas jogadas de ataque até o fim de seu próximo turno.

Trote Relâmpago. O gnoll pode Correr ou Desengajar como uma ação bônus.

Táticas de Bando. O gnoll tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do gnoll estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O gnoll faz um ataque de mordida e dois ataques com o machado de batalha.

Machado de Batalha. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) cortante, ou 8 (1d10 + 3) cortante se a arma for usada com as duas mãos.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Goblin da Poeira

Uma criatura esfarrapada emerge da areia. O corpo esbelto vem coberto por uma mistura aleatória de pedaços enferrujados de armaduras e armas. Um nariz longo e pontudo desponta acima de uma boca repleta de dentes afiados.

Goblins da poeira variam muito em tamanho e aparência, embora sejam universalmente esqueléticos, ossudos e esguios. Parecem sofrer de desnutrição, mesmo quando estão perfeitamente saudáveis, uma impressão reforçada pelas barrigas estufadas após banquetes de carne. A pele deles é seca e rachada, com tons que vão do cinza opaco ao verde-escuro.

Comandam os Ermos. Goblins da poeira são criaturas deturpadas, maculadas ao longo de muitas gerações de vida nos ermos malditos. Após uma guerra mágica devastar o lar dos goblins da poeira, eles se ergueram como os seres dominantes da região. Eles habitam ruínas antigas e emboscam viajantes perdidos que cheguem muito perto de suas fronteiras.

Mentes Deturpadas. A persistente energia mágica que ainda permanece onde moram, aliada às condições drásticas sob as quais vivem, acabou maculando a mente de todos os goblins da poeira. O pensamento deles é alheio e insondável para a maioria das criaturas. Enquanto a maior parte dos goblins é covarde, goblins da poeira não parecem sentir medo. Pelo contrário: gostam de usar elmos feitos de crânios e de assoviar de forma fantasmagórica para amedrontar adversários.

Devido a essa mentalidade, goblins da poeira se dão perturbadoramente bem com aberrações. As duas criaturas frequentemente forjam alianças e trabalham juntas por um benefício mútuo, deixando sua marca inquietante nos covis comunitários.

Goblins da poeira têm entre 60 centímetros e 1,20 metro, pesando entre 9 e 37 quilos.

GOBLIN DA POEIRA

Humanoide Pequeno (goblinoide), neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura de couro)

Pontos de Vida 5 (1d6 + 2)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	8 (−1)	8 (−1)

Perícias Furtividade +7

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Deturpado. Quando o goblin da poeira ataca uma criatura a partir de um esconderijo, ela deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 10. Se falhar, ela fica amedrontada até o fim de seu próximo turno.

Ações

Espada Curta. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Besta Leve. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Golem a Vapor

Com ameaçadoras lâminas de machado nos braços e runas de bronze gravadas no torso reforçado, um golem a vapor é uma máquina da morte bem lustrosa.

Caldeiras e Pistões Hidráulicos. Um golem a vapor é construído ao redor de uma caldeira central, com engrenagens mecânicas e cilindros hidráulicos que propulsionam as pernas e os braços. A maior parte dos golens a vapor tem lâminas soldadas a cada um dos braços, e muitos podem estender o braço na forma de um machado de cabo longo para aumentar seu alcance. Eles têm cerca de 3 metros de altura, e as pernas são frequentemente construídas com joelhos reversos para que eles possam ter maior impulso enquanto se movem. Os olhos de um golem a vapor brilham nos tons de laranja e vermelho de suas fornalhas interiores.

Assovio de Vapor. Um golem a vapor tem de quatro a seis válvulas de liberação de vapor. Essas válvulas são instaladas sobre os ombros dos seres, e o apito que soltam pode ser ouvido a distâncias de até 1,6 quilômetro em espaços abertos.

Exigem Combustível. O maquinário de um golem a vapor consome quase 14 quilos de carvão e cerca de 380 litros de água por dia caso ele se envolva em qualquer coisa além de um combate simples. Quando está descansando ou montando guarda, um golem a vapor consome apenas um terço desses recursos.

Natureza de Constructo. Um golem não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

GOLEM A VAPOR

Constructo Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 171 (18d10 + 72)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	12 (+1)	18 (+4)	3 (−4)	10 (+0)	1 (−5)

Imunidades a Dano ígneo, psíquico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos por armas que não sejam adamantinas

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Fraqueza na Caldeira. Um golem a vapor imerso em água ou cuja caldeira esteja encharcada por pelo menos 75 litros de água (como, por exemplo, por um elemental da água) pode acabar desligando por perda de pressão do vapor na caldeira. Nos casos em que um elemental da água embebe um golem a vapor, o elemental é destruído, e o golem deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 20. Caso seja bem-sucedido, a água evapora instantaneamente e o golem continua a funcionar normalmente. Caso seja malsucedido, o fogo do golem é apagado, e a caldeira perde pressão. O golem a vapor age como se tivesse sido afetado por uma magia de *lentidão* por 1d3 rodadas; depois, fica paralisado até que o fogo seja reacendido e gasta 15 minutos acumulando pressão.

Forma Imutável. O golem é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Machado Longo Estendido. Um golem a vapor pode estender (ou encurtar) um dos braços na forma de um machado longo como uma ação bônus

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do golem são mágicos.

Ações

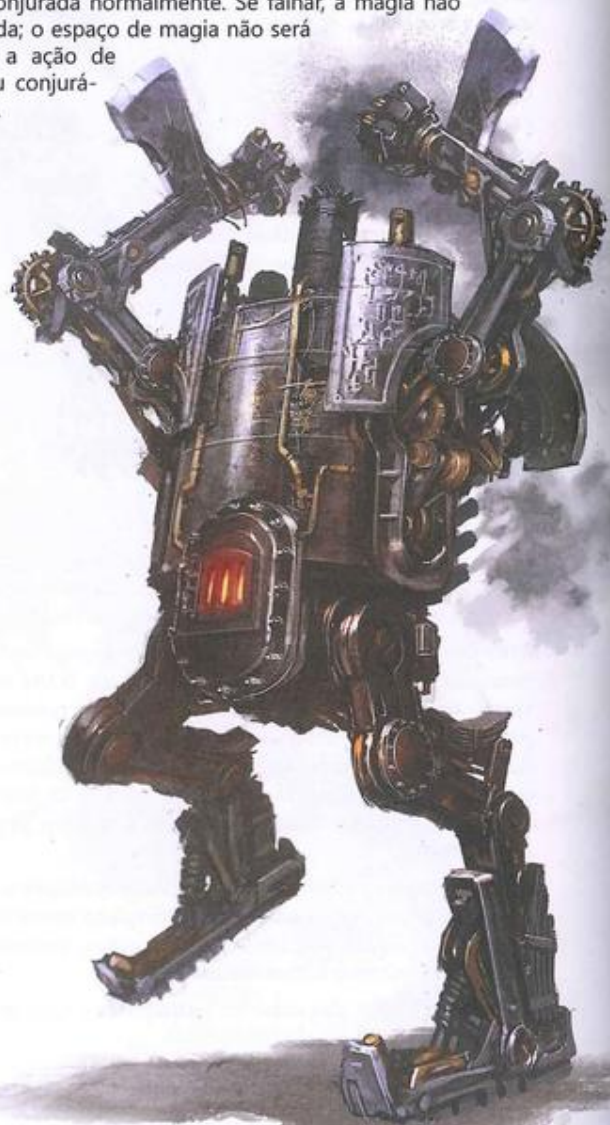
Ataques Múltiplos. O golem a vapor faz dois ataques com o machado de braço ou um ataque com o machado longo.

Machado de Braço. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 22 (4d6 + 8) cortante.

Machado Longo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 40 (5d12 + 8) cortante.

Vapor Destruidor (Recarga 5–6). Um golem a vapor pode soltar um jato de vapor. O golem escolhe se quer afetar um raio de 1,5 metro ao redor de si ou um cubo de 6 metros de lado em um local adjacente a ele. Criaturas na área afetada sofrem 38 (7d10) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 17.

Reações

Assovio. Quando um oponente a até 9 metros do golem tenta conjurar uma magia, o vapor que o golem ejeta emite um apito por suas válvulas. A criatura que conjurou a magia deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 17. Caso seja bem-sucedida, a magia é conjurada normalmente. Se falhar, a magia não será conjurada; o espaço de magia não será usado, mas a ação de quem tentou conjurá-la será gasta.

Golem de Sal

Um golem de sal é uma forma cristalina vagamente humanoide e pobremente esculpida que vaga de maneira desajeitada sobre pés largos como troncos de árvore. A cada passo, pequenos cristais de sal caem de seu corpo em uma nuvem cintilante.

Druidas da Costa. Essas criaturas antinaturais são criadas por druidas e outros seres das regiões costeiras ou desérticas, ou mesmo por quem planeja entrar em guerra contra criaturas suscetíveis aos poderes repelentes do sal. Existem histórias sobre uma druida que construiu um esquadrão de nove golens de sal para combater um zmei descontrolado. Os guerreiros de sal saíram em uma longa caçada e eventualmente mataram o poderoso dragão em seu covil; a druida criadora e seus companheiros magos colheram os espólios do tesouro acumulado.

Cristalinos e Silenciosos. Um golem de sal tem o corpo pobremente esculpido em formato humanoide, composto de sais cristalinos. Não usa roupas ou armaduras, e não carrega armas ou outros bens. Não é capaz de falar — o único som que emite são os sussurros da areia deslizante enquanto caminha. Um golem de sal é incapaz de usar estratégias ou táticas. Apenas luta irracionalmente enquanto destrói seus oponentes ou até receber uma ordem para recuar emitida por quem o criou.

Restos Valiosos. Um golem de sal tem cerca de 2,40 metros de altura e pesa por volta de 450 quilos. O corpo de um golem de sal é formado por uma mistura de pelo menos 450 quilos de sais e minerais raros, valendo pelo menos 2.500 PO.

Natureza de Constructo. Um golem não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

GOLEM DE SAL

Constructo Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 110 (11d10 + 55)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (–0)	1 (–5)

Perícias Atletismo +9

Imunidades a Dano ígneo, psíquico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos por armas que não sejam adamantinas

Imunidades a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Jato Cegante de Sal. Sempre que o golem é atingido em combate, milhares de pequenos cristais de sal são expelidos de seu corpo. Todas as criaturas a até 1,5 metro do golem devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 17 ou ficam cegas por 1d3 rodadas.

Forma Imutável. O golem é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do golem são mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O golem faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 27 (5d8 + 5) contundente, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou ganha um nível de exaustão.

Golem de Tesouro

Um golem de tesouro é uma pilha de ouro, joias e armas que pode assumir vida própria e se erguer como uma onda de riquezas, com um rosto frio e determinado. Um golem de tesouro pode se abater sobre as coisas com o peso de uma fortuna inteira, arrasando tudo pelo caminho.

O Temor dos Dragões Transformado em Realidade. Os golens de tesouro nasceram da paranoia dos dragões. Apesar do grande poder físico e intelectual que carregam, dragões suspeitam de qualquer criatura disposta a trabalhar para eles. O primeiro golem de tesouro foi criado quando um dragão percebeu que não havia guardião mais confiável para cuidar de seus bens acumulados do que seus próprios bens acumulados. Desde então, o segredo da construção de golens de tesouro foi revelado; nobres ricos se aproveitaram disso, encantando suas próprias fortunas para defenderem a si mesmas dos ladrões.

Pacientes e Caseiros. Como todo bom constructo, golens de tesouro são irracionais. Ficam apenas aguardando que algum outro ser entre ao alcance de seus golpes, exceto pela pessoa que os criou. No caso de dragões maléficos, isso pode incluir os próprios filhotes buscando estabelecer dominância dentro da família. Golens de tesouro lutam até a morte, mas raramente deixam o cômodo que habitam, pois temem que caçadores de tesouros inteligentes acabem convencendo o próprio tesouro a deixar por vontade própria o covil de seu proprietário.

Silenciosos e Cheios de Valor. Golens de tesouro não são capazes de falar. Têm cerca de 7,50 metros de altura e pesam pouco mais de 9 toneladas. O corpo de um golem de tesouro é composto por itens — cobre, prata, ouro, obras de arte, armaduras, armas e itens mágicos — que somam um valor de pelo menos 5.000 PO.

Natureza de Constructo. Um golem não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

GOLEM DE TESOURO

Constructo Enorme, sem alinhamento

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 161 (14d12 + 70)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Salvaguardas Con +9

Perícias Atletismo +10, Percepção +4

Imunidades a Dano psíquico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos por armas que não sejam adamantinas

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Ataque de Maravilhamento. Criaturas a até 36 metros de um golem de tesouro imóvel sofrem desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção). A alegria absoluta que uma criatura sente ao descobrir um vasto tesouro acumulado a distrai, e ela não presta mais atenção aos arredores.

Forma Imutável. O golem é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do golem são mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O golem faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 39 (6d10 + 6) contundente.

Redemoinho Assaltante (Recarga 5–6). O golem de tesouro se transforma em um redemoinho de 6 metros de raio formado pelo tesouro do qual é composto. Nessa forma, ele tem imunidade a todos os danos cortantes e perfurantes. Em forma de redemoinho, também pode entrar e parar no espaço de outras criaturas. Cada criatura em um espaço ocupado pelo redemoinho deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 17. Se falhar, o alvo sofre 40 (6d10 + 7) pontos de dano contundente, e o redemoinho remove os itens visíveis mais valiosos carregados pelo alvo. Isso pode incluir itens que ele esteja manejando, mas não as armaduras. Se for bem-sucedido na salvaguarda, o alvo sofre metade do dano contundente e mantém todos os seus bens. O golem pode permanecer na forma de redemoinho por até 3 rodadas ou voltar à sua forma normal em qualquer um de seus turnos como uma ação bônus.

Golem Esmeraldino

Essa grande estátua de cristal verde-esmeralda tem um corpo humanoide com a cabeça de um íbis. Ela tem pequenos símbolos e runas gravados no corpo, e algumas de suas partes são incrustadas de pedaços de ouro.

Iniciados no Oculto. Golens esmeraldinos são criados por discípulos esotéricos do oculto, construídos para guardar salões secretos de reunião, textos sagrados e os livros arcanos de poder.

Corpo de Esmeralda. Embora pareçam feitos inteiramente de esmeraldas (e algumas de fato sejam usadas em sua construção), o corpo de um golem esmeraldino está mais para vidro encantado do que para pedras preciosas, uma triste verdade que decepciona muitos pilhadores.

Quem o Faz Tem Privilégios. Embora golens esmeraldinos às vezes sejam dados de presente para poderosos magos, acadêmicos, teurgistas ou hierofantes como um sinal de estima, eles sempre atendem primeiro às magias e ordens do ser que os criou.

Natureza de Constructo. Um golem não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Golem Esmeraldino

Constructo Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 231 (22d10 + 110)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	11 (+0)	21 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Imunidades a Dano psíquico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos por armas que não sejam adamantinas

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Forma Imutável. O golem é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do golem são mágicos.

Absorção de Magia. Como uma ação bônus, o golem pode mirar em qualquer criatura, objeto ou efeito mágico a até 3 metros. O golem escolhe uma magia já conjurada sobre esse alvo. Caso seja uma magia de 3º círculo ou inferior, o golem a absorve e ela termina. Caso seja de 4º círculo ou superior, o golem deve ser bem-sucedido em um teste com um modificador +9. A CD é igual a 10 + o círculo da magia. Se for bem-sucedido, o golem absorve a magia e ela termina. O corpo do golem brilha ao absorver a magia, como se estivesse sob efeito de uma magia de *luz*. Um golem esmeraldino só pode manter uma magia absorvida por vez.

Ações

Ataques Múltiplos. O golem faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 25 (4d8 + 7) contundente.

Liberação de Magia. O golem pode liberar o efeito de uma magia absorvida na forma de um jato verde de energia, que explode em uma esfera centrada no golem com um raio de 3 metros para cada círculo da magia absorvida. Todas as criaturas na área do efeito que não o próprio golem sofrem 7 (2d6) pontos de dano elétrico por cada círculo da magia absorvida, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 18. Criaturas que falham na salvaguarda também ficam cegas até o fim do próximo turno do golem.

Golens Esmeraldinos em Midgard

Golens esmeraldinos são criações da Ordem Esmeralda. Como nasceram de fragmentos da Tábua Esmeralda, os golens representam a sabedoria e o conhecimento de Hermes Trismegisto. Isso os torna estranhamente susceptíveis a magias que normalmente não teriam efeito em seres que não pensam.

A conexão deles com a Tábua também significa que esses golens podem rastreá-la incessantemente, contanto que as tábuas e os golens estejam no mesmo plano. Quando estão rastreando desse jeito, os golens agem com uma inteligência misteriosa. Em vez de passar por cima dos obstáculos de forma bruta, procuram portas ou outros meios, fazendo um caminho indireto caso seja necessário, mas sempre andando na direção das tábuas.

Golem Ocular

O golem ocular é um gigante musculoso, de proporções agradáveis e com uma suave pele branca como mármore, coberta por símbolos representando olhos. Quando ele abre um de seus olhos por um momento, um feixe de luz tão brilhante quanto o sol é disparado, perfurando a escuridão.

Cobertos em Arcanismo. Golens oculares têm pelo menos 3 metros de altura, e sua pele magicamente resistente é coberta tanto por olhos reais quanto por símbolos arcanos que lembram olhos.

Cegam as Vítimas. Um golem ocular raramente mata a vítima, mas a deixa cega, perdida e atormentada, tendo apenas visões repetidas do olho do golem disparando sua luz. Isso faz com que algumas criaturas fiquem loucas, enquanto outras escolhem servir ao golem, tornando-se devotas daquele que ainda enxerga.

Todos os Olhos Abertos. Quando abatido, um golem ocular não cai simplesmente morto. Todos os olhos dele se abrem ao mesmo tempo, um grito ensurdecedor ecoa por milhas, e uma explosão cegante de luz dispara de seu corpo. Quando a luz e o barulho cessam, centenas de globos oculares perfeitamente preservados permanecem no chão, ainda quentes e frescos, sem cicatrizes ou danos. Fracos feixes de energia arcana conectando os olhos a seu dono podem ser detectados com um teste bem-sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 25. Aqueles que portarem o olho central do golem após seu abate podem usá-lo para recuperar a visão das vítimas.

Natureza de Constructo. Um golem não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

GOLEM OCULAR

Constructo Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 20 (armadura natural)

Pontos de Vida 157 (15d10 + 75)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (−1)	20 (+5)	5 (−3)	11 (+0)	1 (−5)

Perícias Percepção +8

Imunidades a Dano ígneo, psíquico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos por armas que não sejam adamantinas

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 18

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Forma Imutável. O golem é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do golem são mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O golem faz dois ataques corpo a corpo.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 24 (4d8 + 6) contundente.

Olhar da Luz Ancestral (Recarga 6). O golem emite uma explosão de luz cegante, afetando todos os oponentes que ele possa ver a até 9 metros. Essas criaturas devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou ficam permanentemente cegas. Todas as criaturas afetadas, inclusive as bem-sucedidas na salvaguarda, ficam atordoadas até o começo de seu próximo turno.

Voz Primal da Perdição (1/Dia). O golem entoa uma invocação perturbadora ao deus do sol. Criaturas a até 9 metros do golem devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 17 ou ficam amedrontadas. Criaturas surdas ou que não possuem audição não são afetadas.

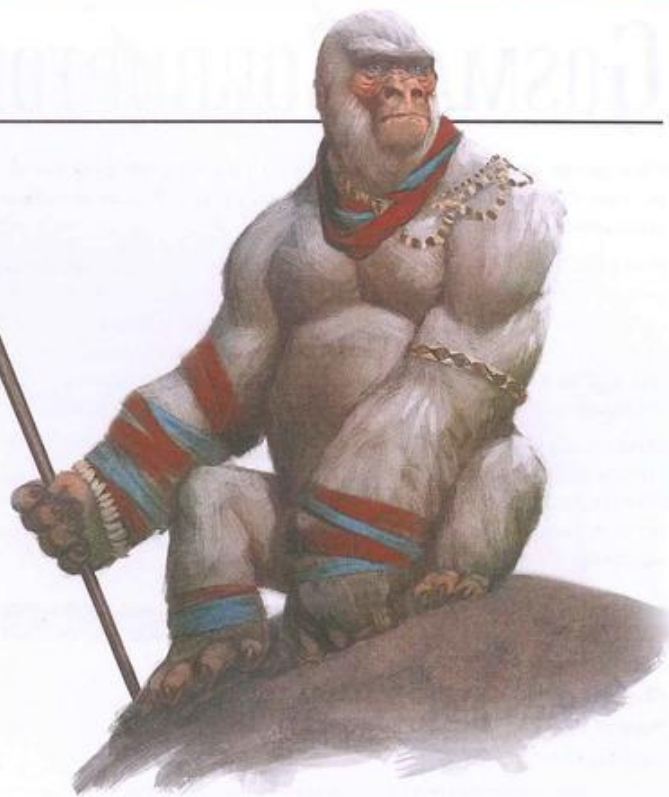
Disparo até o Sol (1 minuto/Dia). Quando despertado para o combate, o golem abre vários de seus olhos, emitindo uma luz cegante. Todos os ataques à distância, contra o golem são feitos em desvantagem. O efeito persiste enquanto o golem desejar, por até no máximo 1 minuto (10 rodadas) por dia.

Gorila Branco

Esse primata brutamontes é muito maior que os outros de sua espécie. O pelo branco e sujo está sempre emaranhado e amarelado, e o gorila ostenta uma expressão perturbada nos olhos vermelho-sangue.

Despertos por Feitiçaria. No passado, gorilas brancos eram gigantes dóceis e gentis que perambulavam por encostas arborizadas e savanas. Dois mil anos atrás, um reino de magos despertou os gorilas, elevando a inteligência deles a um nível quase humano para que as feras pudessem ser usadas como soldados e servos, protegendo e substituindo os humanos que lentamente morriam. Mesmo após a morte desses feiticeiros, os gorilas permanecem.

Peste Arcana. O encantamento que deu inteligência aos gorilas também tingiu sua pelagem de branco e os tornou hospedeiros da peste arcana, uma doença que antecipou o declínio de seus criadores. Os gorilas são imunes aos efeitos da peste, mas podem contagiar outros humanoides. Entre criaturas conjuradoras, a peste se espalha como uma verdadeira praga.

Expulsos. O encantamento que os despertou também deu aos gorilas brancos um enorme desejo de servir aos humanos — mas, devido ao risco oferecido pela doença, eles são agressivamente expulsos de áreas habitadas. Eles têm forte consciência da injustiça que sofrem, e gerações em exílio transformaram sua lealdade em animosidade, especialmente com relação a conjuradores arcanos.

Gorila Branco

Monstruosidade Grande, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 114 (12d10 + 48)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	8 (–1)	14 (+2)	8 (–1)

Perícias Acrobacia +6, Atletismo +7, Furtividade +6, Intimidação +2, Percepção +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Ódio por Conjuradores. O gorila branco rola um dado extra de dano por ataque (d8 ou d10, respectivamente) contra um inimigo que ele tenha visto conjurando magia.

Ações

Ataques Múltiplos. O gorila faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) perfurante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou contrai a peste arcana (veja a caixa sobre o tópico).

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10 + 4) cortante.

Frenesi (1/Dia). Quando dois ou mais inimigos estiverem adjacentes ao gorila, ele pode entrar em um frenesi de batalha mortal. Em vez de usar seus ataques múltiplos normais, um gorila branco em frenesi faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras contra cada inimigo a até 1,5 metro dele. Ataques corpo a corpo realizados contra o gorila branco são feitos com vantagem do fim desse turno até o começo do próximo turno do gorila.

Gorilas Brancos em Midgard

Nas Terras do Sul, os gorilas brancos foram criados pelos magos do Império de Morreg. Cerca de cem anos atrás, os gorilas foram a fonte de um grande surto de peste arcana em Morreg e Lignas. Ela nunca desapareceu completamente, e ainda continua sendo uma ameaça ao longo da costa Oeste.

Peste Arcana (Doença)

Um surto de peste arcana é sempre encarado com horror, mas esse medo é dez vezes pior para os praticantes de magia, tanto arcana quanto divina.

Quando fluidos corporais de uma criatura infectada entram em contato com um humanoide, ou quando uma criatura infectada conjura uma magia (direta ou indiretamente) em um humanoide, o humanoide em questão deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 15. Se falhar, o humanoide fica infectado com a peste arcana. A partir de 1d6 dias da contaminação, a criatura infectada deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 15 ao fim de cada descanso longo. Se falhar, a vítima perde 1d3 pontos de Inteligência e 1d3 pontos de Sabedoria. Esses pontos não podem ser recuperados enquanto a doença persistir. Se for bem-sucedida, nada acontecerá com a criatura. A doença termina após duas salvaguardas bem-sucedidas consecutivas. Terminada a doença, os pontos de Inteligência e Sabedoria podem ser recuperador por uma *restauração maior* ou outro efeito mágico. A doença também é curada por uma *restauração menor* caso a criatura conjuradora seja bem-sucedida em um teste de conjuração CD 15.

Gosma Corruptora

Uma gosma corruptora ferve e borbulha com os gases rançosos do pântano e com o fedor do esgoto. Deixa uma trilha fedorenta de meleca ácida aonde quer que vá.

Nadam e Andam. Uma gosma corruptora é uma meleca purulenta que pode deslizar e até mesmo nadar como uma lesma-marinha gigante, ou então assumir uma forma grosseiramente humana e cambalear pelas ruas — embora seu fedor e a incapacidade de falar tornem improvável que alguém a confunda com uma pessoa normal. São frequentemente soldadas e servas dos arautos do sangue e dos arautos da escuridão.

Dissolvem Ossos. Uma gosma corruptora pode absorver um animal Grande ou um humanoide Pequeno ao simplesmente dissolver toda a criatura, incluindo os ossos, em uma questão de minutos. Essa função faz com que gosmas corruptoras sejam um elemento importante para alguns rituais obscuros.

Gosma Corruptora

Gosma Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 115 (10d10 + 60)

Deslocamento 6 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	4 (–3)	2 (–4)	1 (–5)

Perícias Furtividade +3

Resistências a Dano contundente, cortante

Imunidades a Dano ácido, ígneo, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos Percepção às cegas 18 m, sismiconsciência 18 m, Percepção passiva 5

Idiomas —

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Toque Corruptor. Quando a gosma corruptora faz um acerto crítico ou começa seu turno com um inimigo agarrado, ela pode dissolver, à sua escolha um item de couro, metal ou madeira em posse desse inimigo. Itens mundanos são destruídos automaticamente; itens mágicos sobrevivem caso o proprietário seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 16.

Poderosas Nadadoras. Uma gosma corruptora flutua naturalmente na superfície da água. Ela nada com um movimento pulsante que a impele mais rápido do que quando caminha.

Ações

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) contundente mais 3 (1d6) ácido, e o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar).

GOSMOÁSIS

Um oásis aparece como uma miragem no deserto, oferecendo sombra, água fresca e talvez frutas e nozes comestíveis nas árvores lá em cima.

Imitagem. O gosmoásis, ou gosma-oásis, também é conhecido como imitagem em outros climas. Ele imita um corpo d'água pacífico e virgem que atrai presas descuidadas. Os ciclos de um gosmoásis parecem aleatórios, alternando entre desperto e em hibernação.

Atribuidores de Missões. No interior da fisiologia estranha, agita-se uma mente ancestral com um propósito inescrutável. Um gosmoásis está longe de ser apenas um monte de lodo sem consciência; sua inteligência latente às vezes acorda e lê os pensamentos dos visitantes. Quando isso acontece, ele tenta coagi-los a aceitar missões por razões crípticas.

Mentes Ancestrais. Dizem algumas lendas que essas criaturas preservam as memórias de magos loucos vindos de impérios caídos, ou que elas têm origens inimaginavelmente ancestrais e inumanas.

GOSMOÁSIS

Gosma Colossal, sem alinhamento

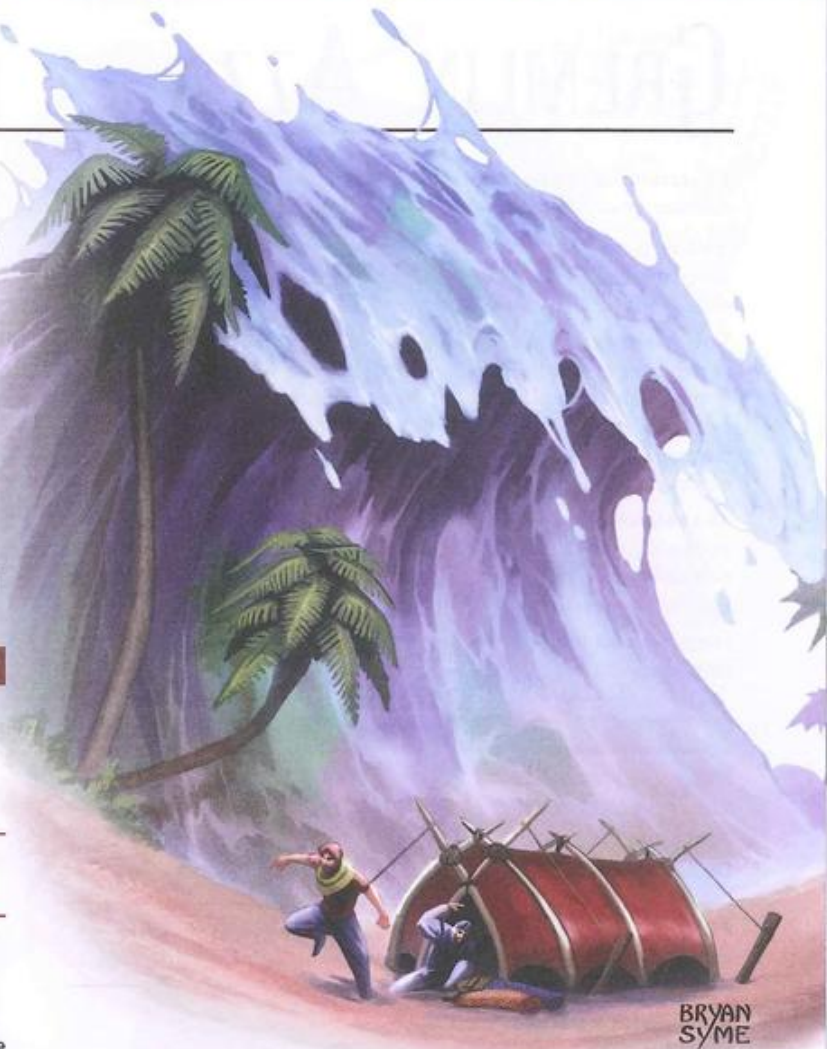
Classe de Armadura 7
Pontos de Vida 217 (14d20 + 70)
Deslocamento 6 m, escalada 6 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	5 (−3)	20 (+5)	12 (+1)	22 (+6)	18 (+4)

Salvaguardas Int +5, Sab +10, Car +8
Perícias Enganação +8, História +5, Intuição +10, Percepção +10
Vulnerabilidades a Dano trovejante
Resistências a Dano elétrico, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades a Dano ácido
Imunidades à Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, exausto, surdo
Sentidos Percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), sismiconsciência 36 m, Percepção passiva 20
Idiomas entende todos os idiomas, mas não é capaz de falar; telepatia 36 m
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Amorfo. O gosmoásis pode passar por um espaço de até 2,5 centímetros sem precisar se espremer.

Miragem. Como uma ação bônus, o gosmoásis pode criar uma miragem ao redor de si para atrair vítimas enquanto esconde sua verdadeira natureza. Isso funciona como uma magia de *miragem arcana* (salvaguarda CD 16), mas não é um efeito mágico, e por isso não pode ser detectado usando *detectar magia* ou outro efeito mágico. Também não pode ser dissipado.

Águas da Compulsão Insondável. Qualquer criatura que beba a água de um gosmoásis ou que coma frutas das plantas que crescem nele tem um sonho (como na magia, salvaguarda CD 16) na próxima vez em que adormece. Nesse sonho, o gosmoásis implanta a compulsão de realizar alguma atividade na forma de uma torrente de imagens e sensações. Quando a criatura acorda, é afetada por uma magia de *missão* (salvaguarda CD 16, conjurada como uma magia de 7º círculo) além dos efeitos do sonho.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O gosmoásis faz dois ataques com os pseudópodes.

Pseudópode. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) contundente mais 10 (3d6) ácido, e um alvo Grande ou menor fica agarrado (CD 16 para escapar) e contido até que o agarramento termine. O gosmoásis tem dois pseudópodes, e cada um deles pode agarrar um alvo por vez.

Engolfar. O gosmoásis engolfa as criaturas agarradas por ele. Enquanto estiver engolfada, uma criatura não consegue respirar, fica contida, não está mais agarrada e tem cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora da do gosmoásis. Além disso, sofre 21 (6d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno do gosmoásis, e fica sujeita ao efeito das Águas da Compulsão Insondável. A criatura não sofre dano algum se o gosmoásis assim desejar. Quando o gosmoásis se move, a criatura agarrada se move com ele. Uma criatura engolfada pode escapar usando uma ação e sendo bem-sucedida em um teste de Força CD 16. Caso seja bem-sucedida, a criatura escapa e entra em um espaço à escolha dela a até 1,5 metro do gosmoásis.

Vapores de Tranquilidade ou de Agitação (Recarga após um Descanso Curto ou Longo). O gosmoásis sublima suas águas em um vapor, tomando uma área em forma de disco centrada no gosmoásis com 18 metros de raio e 3 metros de espessura. Todas as criaturas na área são afetadas por uma magia de *acalmar emoções* ou por uma magia de *confusão* (salvaguarda CD 16). O gosmoásis escolha qual efeito usar, e ele deve ser o mesmo para todas as criaturas.

Gremlin Azza

Essas criaturas minúsculas, peladas e magrelas estalam com eletricidade estática. Arcos elétricos estalam entre suas longas orelhas.

Amantes do Relâmpago. Gremlins azza vivem em meio a nuvens de tempestade, máquinas à base de relâmpagos e em outros lugares com abundância de eletricidade.

Voo Magnético. Embora não tenham asas, seus corpos leves são perfeitamente sintonizados aos campos magnéticos, dando a eles flutuabilidade e poder de voo. Amam brincar durante tempestades e montar em relâmpagos que disparam entre as nuvens ou entre as nuvens e o chão. Eles se alimentam de eletricidade e adoram ver os efeitos dela em outras criaturas.

Trabalho com Conjuradores. Embora eles não passem de pestes perigosas, criaturas mais maliciosas ou conjuradores que usam a eletricidade como poder trabalham com gremlins azza para amplificar a própria destrutividade.

Gremlins azza têm entre 30 e 45 centímetros de altura, pesando cerca de 3,6 quilos.

Gremlin Azza

Feérico Pequeno, neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 3 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Imunidades a Dano elétrico, trovejante

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Primordial

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Eletricidade Contagiosa. Uma criatura que tocar no gremlin azza ou que atingi-lo em um ataque corpo a corpo usando armas de metal recebe uma descarga elétrica. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 10 ou atrai a eletricidade por 1 minuto. Ao longo dessa duração, ataques que causem dano elétrico têm vantagem contra a criatura, e ela tem desvantagem em salvaguardas contra dano elétrico e efeitos elétricos. Se a criatura sofrer dano elétrico, ela ficará paralisada até o fim de seu próximo turno. Uma criatura afetada deve repetir a salvaguarda ao final de cada turno dela, encerrando o efeito caso seja bem-sucedida.

Ações

Descarga Elétrica. *Ataque Mágico* Corpo a Corpo ou à Distância: +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 9 m, um alvo. *Dano:* 3 (1d6) elétrico, e o alvo é afetado por Eletricidade Contagiosa.

Reações

Montaria de Raio. O gremlin azza pode viajar instantaneamente ao longo de qualquer relâmpago. Quando estiver a 1,5 metro de um efeito elétrico, o gremlin pode se teleportar para qualquer espaço não ocupado dentro ou a 1,5 metro do efeito elétrico em questão.

Gremlin do Rum

Encontrados em cais e navios, essas pequenas monstruosidades barrigudas têm cabelos verdes e brilhantes, pupilas laranjadas e um olhar embriagado. Eles têm apenas 30 centímetros de altura e pesam cerca de 4,5 quilos, mas são conhecidos por causar confusões desproporcionais ao tamanho diminuto. As bocas são repletas de dentes afiados.

Aura de Embriaguez. Gremlins do rum fazem ninhos perto do cais de cidades costeiras, e alguns são conhecidos por perambular por navios. Cada gremlin do rum irradia uma aura mágica que causa embriaguez, afetando qualquer criatura dentro dela. Os seres afetados sentem dificuldade em manter-se de pé, e podem ficar enjoados por causa do efeito.

Vitimizam Marinheiros. Esses pequenos seres frequentemente provocam sons para distrair e armam pequenas armadilhas. Gremlins do rum predam marinheiros e estivadores. Trabalham em grupos para atacar em fúria as vítimas afetadas, que depois carregam para seus covis debaixo do cais ou nos porões de navios. Também se deleitam com os efeitos colaterais que sua magia pode causar, frequentemente engatilhando acusações e discussões entre os frequentadores dos locais que habitam para depois atacar as vítimas isoladas.

Amigos dos Ratos. Gremlins do rum são frequentemente encontrados junto a bandos de ratos ou ratos clonadores, que eles treinam para proteger seus ninhos. O som de sinos faz com que os gremlins fiquem raivosos, e eles vão longe para destruir a fonte de seu tormento.

Gremlin do Rum

Feérico Minúsculo, caótico e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 22 (5d4 + 10)

Deslocamento 6 m, escalada 3 m, natação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	9 (–1)	12 (+1)

Perícias Furtividade +5

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Silvestre

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Aura de Embriaguez. Um gremlin do rum irradia uma aura de embriaguez em um raio de 6 metros. Todas as criaturas que começam o turno na aura devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 12 contra veneno ou ficam envenenadas por uma hora. Criaturas que tenham bebido qualquer tipo de bebida alcoólica na hora anterior têm desvantagem na salvaguarda. Enquanto estiver afetada por esse veneno, uma criatura fica caída caso tente se mover mais do que metade de seu deslocamento durante um turno.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do gremlin é Carisma (CD 11 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *prestidigitação arcana*

3/Dia: *danação*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O gremlin faz um ataque com as garras e um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, distância 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, distância 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) cortante.

Gremlins do Rum em Midgard

Reza a lenda que os gremlins do rum nasceram quando Loki apostou com Ninkash que ela não seria capaz de produzir uma bebida forte o suficiente para derrubá-lo em uma competição de bebedeira. Ninkash ganhou a competição, mas alguns ácaros que assistiam à cena acabaram tomando os restos da cerveja, transformando-se nos primeiros gremlins do rum.

Guerridário

Esses grandes insetos que caminham sobre as águas parecem com um cruzamento estranho entre um camelo e um gafanhoto sem asas e de pernas compridas. Um cavaleiro pode montá-los confortavelmente sentando no grande côncavo que eles têm nas costas, mesmo em alta velocidade ou através de águas turbulentas. Nesse caso, o cavaleiro usa as longas antenas retorcidas do guerridário como rédeas.

Montarias Aquáticas dos Elfos. Essas grandes montarias aquáticas eram encantadas e criadas pelos elfos em eras passadas, quando os exploradores da raça perambulavam pelo mundo. Magos élficos começaram usando guerridários normais como montarias aquáticas e — através de procedimentos mágicos bem construídos e programas complexos de cruzamento — transformaram os seres mundanos em grandes montarias dóceis. Eles são capazes de atravessar grandes corpos d'água rapidamente enquanto carregam um cavaleiro humanoide, mesmo em condições de vento forte.

Montarias Robustas. Um guerridário pode carregar até 140 quilos entre cavaleiro e equipamentos antes de se sentir sobrecarregado, e até 280 quilos quando o estão.

Guerridários em Midgard

Desde a partida dos elfos de Midgard, quase 500 anos atrás, muitos dos guerridários ficaram selvagens. Embora normalmente tímidos e dóceis, eles agora atacam em fúrias quando caçados ou surpreendidos no território que clamam para si. Alguns corajosos piratas e de origem élfica os domesticaram, e agora usam as montarias aquáticas como embarcações rápidas para atacar navios de Bemmea e Septime.

Amantes de Aromas Doces. Um guerridário às vezes é distraído por aromas atraentes, como os da flor de maçã ou os do feno fresco. Eles também gostam de carne crua de pato e cisne.

Guerridário

Feérico Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 77 (9d10 + 27)
Deslocamento 3 m, escalada 3 m, natação 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas —
Nível de Desafio 1 (200 XP)

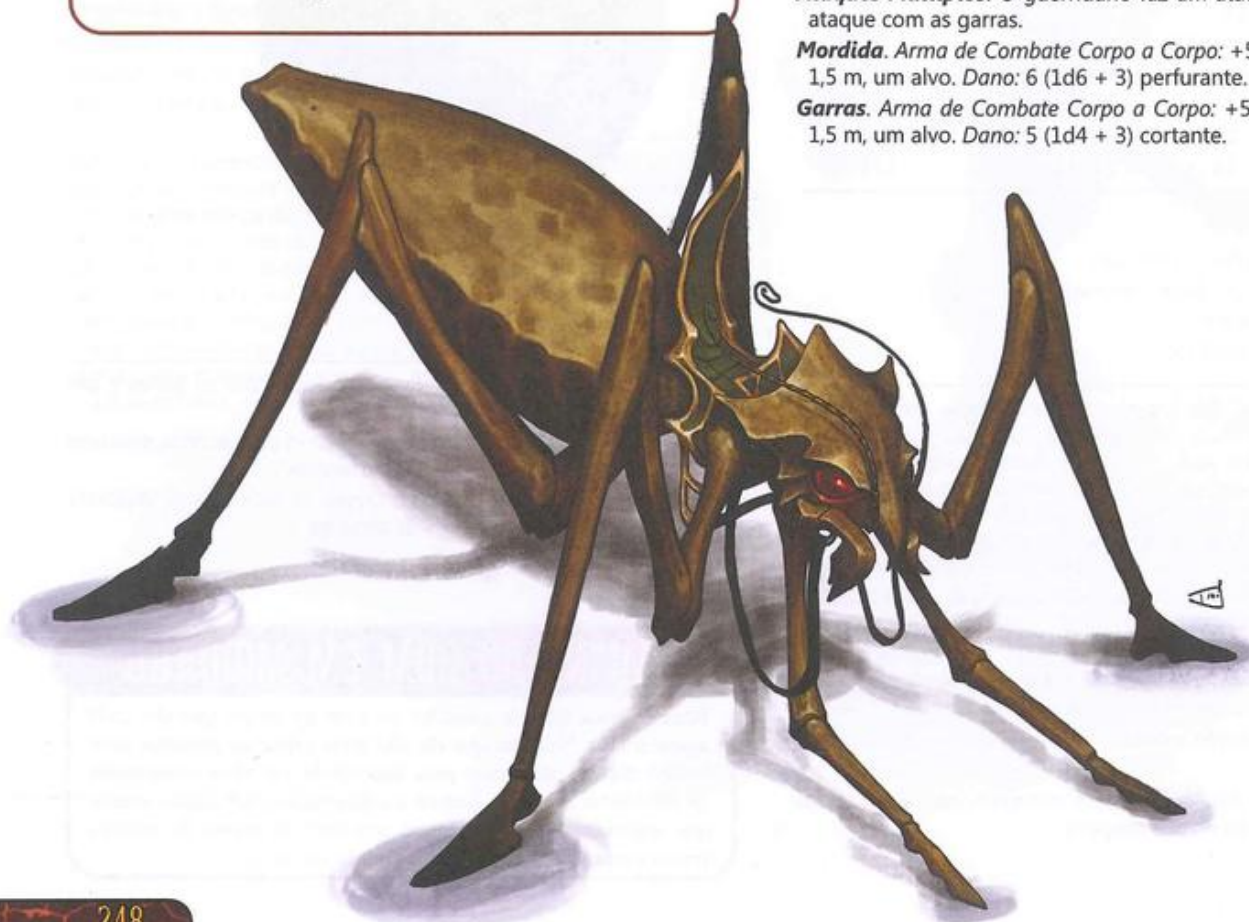
Criados para Serem Montaria. Guerridários não sofrem penalidade em seu deslocamento quando estão sobrecarregados ou quando carregam um único cavaleiro.

Deslocamento na Água. Qualquer guerridário pode correr enquanto estiver na superfície da água, mas não enquanto estiver na terra ou escalando. Eles encaram a água revolta como água normal e não como terreno difícil. Um guerridário sofre 1 ponto de dano para cada hora gasta em terra firme.

Ações

Ataques Múltiplos. O guerridário faz um ataque de mordida e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) cortante.

Gugue

Os gugues são gigantes do submundo, há muito banidos e relegados aos reinos obscuros por adorarem antigos deuses imundos.

Endeusados pelo Submundo. Gugues gostam de esmagar e devorar criaturas inferiores, e sua fala, formada por gaguejos e grunhidos, mostra uma inteligência maligna diante daqueles que a entendem. Gugues são eventualmente adorados por tribos de derros, e as estranhas cidades subterrâneas desses seres são repletas de monolitos e constructos exóticos.

Saidinhas Noturnas. Embora gugues tenham sido banidos dos reinos mortais e relegados ao submundo, eles regularmente furam essa proibição fazendo incursões noturnas à superfície. Também passam muito tempo na Terra dos Sonhos e no plano Etéreo; diz-se que alguns gugues bruxos e feiticeiros viajam até outros planos com comitivas de fexts ou noctíneos.

Caçam Carniçais. As iguarias preferidas dos gugues são as carnes de carniçal e de darakhul. Quando esses itens não estão disponíveis, os gugues parecem preferir carniça ou tipos específicos de cogumelos psicotrópicos, assim como um alimento que pode ser descrito como doce de morcego.

Gugue

Gigante Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Ponto de Vida 270 (20d12 + 140)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	10 (+0)	25 (+7)	10 (+0)	8 (–1)	14 (+2)

Salvaguardas For +12, Des +4, Con +11, Car +6
Perícias Atletismo +11, Furtividade +4, Percepção +3
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição confusão, envenenado, exausto, paralisado
Sentidos visão no escuro 72 m, Percepção passiva 13
Idiomas Dialeto Obscuro, Gigante, Subcomum
Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Força Imponente. Um gugue pode erguer 1,8 tonelada como uma ação bônus.

Ações

Ataques Múltiplos. Um gugue pode fazer dois ataques de pancada, dois ataques de pisão ou um ataque de cada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d8 + 7) contundente. Se uma criatura for atingida por esse ataque duas vezes no mesmo turno, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 19 ou ganha um nível de exaustão.

Pisão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 20 (2d12 + 7) contundente.

Ações Lendárias

Um gugue pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O gugue O gigante recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Mover-se. O gugue se move por no máximo metade de seu deslocamento.

Atacar. O gugue faz um ataque de pancada ou um ataque de pisão.

Agarrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* o alvo fica agarrado (CD 17 para escapar).

Engolir. O gugue engole uma criatura agarrada. A criatura sofre 26 (3d12 + 7) pontos de dano contundente imediatos, mais 13 (2d12) pontos de dano ácido no começo de cada um dos turnos do gugue. Uma criatura engolida não fica mais agarrada, mas fica cega e contida e tem cobertura total contra ataques e efeitos originados fora do gugue. Caso o gugue sofra 75 pontos de dano em um único turno, a criatura engolida é expelida, ficando caída perto do gugue. Quando o gugue morre, uma criatura engolida pode se arrastar para longe do cadáver usando um movimento de 3 metros.

Arremesso. O gugue arremessa uma criatura agarrada. A criatura voa por uma distância de 2d4 vezes 3 metros em uma direção escolhida pelo gugue, sofrendo 20 (2d12 + 7) pontos de dano contundente (mais pontos de dano por queda caso seja atirada em uma fissura ou de um penhasco). Um gugue pode arremessar uma criatura de tamanho Grande ou menor. Criaturas Pequenas são atiradas pelo dobro da distância, mas o dano sofrido é o mesmo.

Harpia-Coruja

O rosto dessa mulher alada é coroado por uma tiara de penas; os olhos luminosos e o nariz aquilino conferem beleza para suas feições ferais. As garras afiadas fazem com que os pés dela pareçam ainda mais inumanos quando comparados aos de uma mulher.

Rainhas das Harpias. Uma harpia-coruja é uma rainha entre suas parentes harpias, dona de graça e inteligência superiores e de instinto predatório e apetite selvagem como os das corujas. Harpias-coruja não têm cabelos, somente penas, que constantemente adornam o rosto e coroam sua cabeça como se fossem uma tiara. Os pés dotados de garras são fortes e afiados como lâminas. Elas têm um voo muito mais poderoso do que o das harpias inferiores: mergulham e planam no ar com facilidade para destroçar as presas. São encontradas em locais com clima temperado e em desertos e florestas.

Magia Noturna. Harpias-coruja praticam um tipo raro e potente de magia associada à escuridão e à noite. Podem confrontar a maior parte das fontes de luz com facilidade. A audição delas é tão refinada que nem escuridão e nem invisibilidade inibem sua habilidade de caçar as presas. Esse sentido aguçado também significa que ataques trovejantes as deixam desconfortáveis.

Servas de Alquam. Harpias-coruja são bardas naturais (além de irremediavelmente más) graças à sua inteligência afiada, e a maior parte delas é discípula de Alquam, lorde demônio da noite. É menos comum ouvir falar de harpias-coruja como oráculos, acadêmicas ou colecionadoras, embora existam algumas. Essas sábias são conhecidas por trocar conhecimentos e ideias por companheirismo ou por presentes e tesouros pouco usuais.

Harpia-Coruja

Monstruosidade Média, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 112 (15d8 + 45)

Deslocamento 6 m, voo 24 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+4)

Perícias Atuação +7, Furtividade +6 (+9 enquanto estiver voando)

Vulnerabilidades a Dano trovejante

Sentidos Percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Abissal, Comum, Gigante

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Dissonância. A harpia-coruja não pode usar sua percepção às cegas enquanto estiver surda.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da harpia-coruja é Carisma. Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia: *escuridão*

Ações

Ataques Múltiplos. A harpia-coruja faz dois ataques com as garras das mãos e dois ataques com as garras dos pés.

Garras das Mãos. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (2d4 + 3) cortante.

Garras dos Pés. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) cortante.

Escuridão Planante. Uma harpia-coruja planando pode derramar um pó mágico de suas asas sobre uma criatura que esteja a até 6 metros e diretamente abaixo dela. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou cai inconsciente e fica envenenada por 10 minutos. Ela acorda caso sofra dano ou caso outra criatura use uma ação para acordá-la com um chacoalhão. No entanto, acordar não encerra o envenenamento.

Canção Sedutora. A harpia-coruja emite uma melodia mágica. Todos os humanoides e gigantes a até 90 metros da harpia e que possam ouvir o som devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ficam enfeitiçados até a música terminar. A harpia deve usar uma ação bônus em seus turnos subsequentes para continuar cantando. Ela pode parar de cantar a qualquer momento. A canção para caso a harpia fique incapacitada.

Enquanto estiver enfeitiçado pela harpia, o alvo fica incapacitado e ignora a canção de outras harpias. Um alvo enfeitiçado que esteja a mais de 1,5 metro da harpia deve mover-se com sua velocidade máxima (usando a ação Correr, se necessário) pela rota mais curta até ficar a 1,5 metro dela. A criatura enfeitiçada não consegue manobrar para evitar ataques de oportunidade, mas pode repetir a salvaguarda a cada vez que sofrer dano de outra fonte que não a harpia. Também pode repetir a salvaguarda antes de entrar em terrenos que causem dano (como lava ou um fosso, por exemplo) caso a rota mais curta inclua um espaço perigoso. Criaturas também podem repetir a salvaguarda no fim de cada um de seus turnos. Uma salvaguarda bem-sucedida finaliza o efeito sobre a criatura, que fica imune à canção dessa harpia por 24 horas.

Haugbui

Um redemoinho espesso de poeira se ergue e depois se acumula para formar a vaga silhueta de um homem — dois pontos de luz amarelada resplandecem onde deveriam ficar os olhos, emanando um brilho maléfico.

Assombram Túmulos. Um haugbui é um espírito morto-vivo vinculado ao seu túmulo ou cova. Serve como um familiar, um espírito protetor das quintas ou fazendas próximas, contanto que os habitantes paguem tributos regulares para ele. Oferendas tradicionais podem incluir o ato de derramar um barril de cerveja no chão, deixar porções de comida de um dia para o outro, fazer sacrifícios de sangue ou de animais ou mesmo enterrar uma porção de tudo o que se recebe próximo ao túmulo. Um haugbui recém-desperto devora os restos das criaturas com os quais foi enterrado, como por exemplo falcões, sabujos ou cavalos.

Espíritos Brandos. Haugbuis são parentes dos vétires, porém são muito mais antigos. São mais humildes e menos propensos a se sentirem ofendidos; de fato, a maior parte dos haugbuis já esqueceu o próprio nome há muito tempo. Também não são tão ávidos em derramar sangue quando irritados, e, por isso, os vivos os encaram com maior tolerância.

Vidência e Guarda. Eles preferem ficar em seus túmulos enquanto cuidam das pessoas, deixando suas moradas somente em casos de insultos ou agressões graves. Podem fazer muitas coisas em repouso graças à habilidade de vidência que possuem.

Natureza de Morto-Vivo. Um haugbui não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

HAUGBUI

Morto-vivo Médio, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 136 (16d8 + 64)

Deslocamento 0 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)

Salvaguardas Des +8, Con +9, Sab +10

Perícias Arcanismo +7, História +7, Intimidação +8, Percepção +10, Religião +12

Resistências a Dano elétrico, gélido, necrótico

Imunidades a Dano venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 20

Idiomas todos os que conhecia em vida; telepatia 36 m

Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Movimento Incorpóreo. O haugbui pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) pontos de dano energético caso termine o turno dele dentro de um objeto sólido.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do haugbui é Sabedoria (CD 18 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

Constante: *detectar pensamentos, invisibilidade, mãos mágicas, vidência*

À vontade: *acudir os moribundos, arte druídica, luzes dançantes, reparar*

7/Dia cada: *criar ou destruir água, névoa obscurecente, perdição, purificar alimentos e bebidas*

5/Dia cada: *cegueira/surdez, despedaçar, localizar objeto, lufada de vento, raio lunar*

3/Dia cada: *crescimento de plantas, dissipar magia, remover maldição, rogar maldição, telecinese*

1/Dia cada: *contágio, malogro, sonho*

1/Semana cada: *consagrar, missão*

Resistência Lendária (3/Dia). Se o haugbui falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

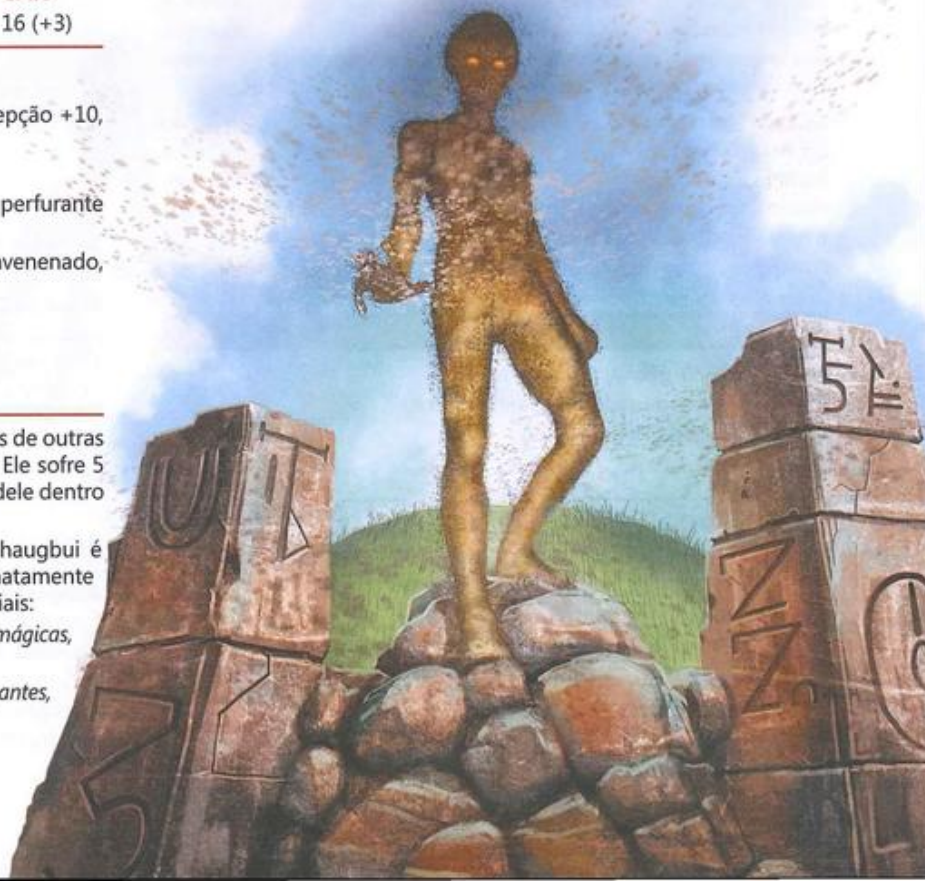
Vidência Sepulcral (1/Dia). O haugbui cria um olho mágico invisível sob seu controle, o que permite observar todo seu território sem precisar deixar seu local de descanso. O olho viaja na velocidade do pensamento e pode afastar-se até 8 quilômetros do local em que está o haugbui. O haugbui pode ver, ouvir e usar sua característica de conjuração inata como se estivesse no mesmo local do olho. O olho pode ser percebido através de um teste de Sabedoria (Percepção) CD 18, podendo ser dissipado como se fosse uma magia de 3º círculo. Magias que bloqueiam outras magias de vidência também funcionam contra a vidência sepulcral. A menos que seja cancelado pelo haugbui criador ou dissipado, o olho dura até 12 horas; apenas um deles pode ser criado a cada 24 horas.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o haugbui tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Resistência à Expulsão. O haugbui tem vantagem em salvaguardas contra qualquer efeito que expulse mortos-vivos.

Ações

Ataques Múltiplos. O haugbui faz dois ataques com as garras psíquicas.

Garras Psíquicas. Ataque Mágico à Distância: +10 para acertar, alcance 12 m, um alvo. *Dano:* 32 (6d8 + 5) psíquico.

Homem-Cabra

Essa criatura humanoide e recurvada se esgueira por aí com um andar estranho e saltitante. Trapos pendem de seus ombros musculosos, e as patas parecem as de um carneiro, terminando em cascos fendidos.

Invasores dos Ritos. O primeiro dos homens-cabra foi vítima de uma poderosa maldição, rogada para puni-lo por espiar ritos mágicos exclusivos às mulheres da tribo a qual pertencia. Admirando o resultado grotesco, o Bode Negro da Floresta das Mil Virgens o adotou como servo, e garantiu que todos os que cometessem o mesmo erro sofressem a maldição — e, assim, servissem ao Bode Negro.

Fala Balida. A cabeça de um homem-cabra ostenta presas na boca, chifres de carneiro e uma barbicha sempre empapada em sangue. Fileiras de dentes transparentes e afiados enchem a boca do ser; são malformados e fazem com que seja impossível aos homens-cabra falar claramente, embora possam entender com perfeição o que outros seres dizem.

Servos de Cultos Imundos. Cultistas de Shub-Niggurath ou do Bode Negro que se comportam bem às vezes são servidos pelos homens-cabra. As criaturas ficam de guarda em locais de rituais, visitam assentamentos para capturar ou comprar sacrifícios adequados e realizam certas ações com membros do culto para invocar a magia ritualística.

Homem-Cabra

Monstruosidade Média, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 65 (10d8 + 20)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	8 (–1)

Salvaguardas Des +4

Perícias Acrobacia +4, Atletismo +6, Furtividade +6

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Gigante e Trolleano, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Cabeçada. Caso o homem-cabra se mova pelo menos 3 metros em linha reta na direção de uma criatura e depois use um ataque de pancada contra ela no mesmo turno, a criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 14 ou fica atordoada e caída por 1 rodada. Se o alvo estiver caído, o homem-cabra pode fazer um ataque de mordida contra ele como uma ação bônus.

Ações

Ataques Múltiplos. O homem-cabra faz um ataque de mordida e um ataque de pancada.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) perfurante.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) contundente.

Horaque

Essa besta, que lembra um grilo das cavernas do tamanho de um cão, envolve a vítima com pernas e garras espinhosas quando ataca. O tórax preto e quitinoso de uma horaque possui um saco digestivo translúcido — que, com frequência, exibe globos oculares semidigeridos de diversos tamanhos, cores e origens.

Garras Saltantes. As horaques sedentas de sangue, insetoides consideradas máquinas de matar com propensão a devorar os olhos das vítimas, viajam em pequenos bandos e fazem ágeis ataques contra seres fracos ou vulneráveis. As poderosas patas traseiras permitem enormes saltos de cerco, enquanto os ganchos afiados na ponta das fortes garras as ajudam a escalar e agarrar as presas. A cabeça, dominada por mandíbulas capazes de escavar, podem disparar para frente como um pistão, arrancando carne de ossos.

Guincho Saltante. Quando ataca, uma horaque salta de seu esconderijo enquanto emite um guincho ensurdecedor. Horaques são altamente móveis em campo de batalha. Quando ameaçadas, voltam às sombras para atacar de uma posição mais vantajosa.

Arrebanham os Cegos. Depois de cegar suas presas, horaques costumam arrebanhar as criaturas como ovelhas até que seja hora de consumi-las. Em alguns casos, usam os seres como isca para capturar novas criaturas. Muitos exploradores foram emboscados, cegos e condenados à morte nas entranhas da terra por essas predadoras.

HORAQUE

Monstruosidade Média, neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 161 (19d8 + 76)

Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	19 (+4)	19 (+4)	8 (–1)	15 (+2)	10 (+0)

Salvaguardas Des +12

Perícias Atletismo +8, Furtividade +8, Percepção +6

Sentidos sismiconsciência 9 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 20

Idiomas entende Subcomum, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Furtividade nas Sombras. Uma horaque pode se esconder como uma ação bônus caso esteja na meia-luz ou na escuridão.

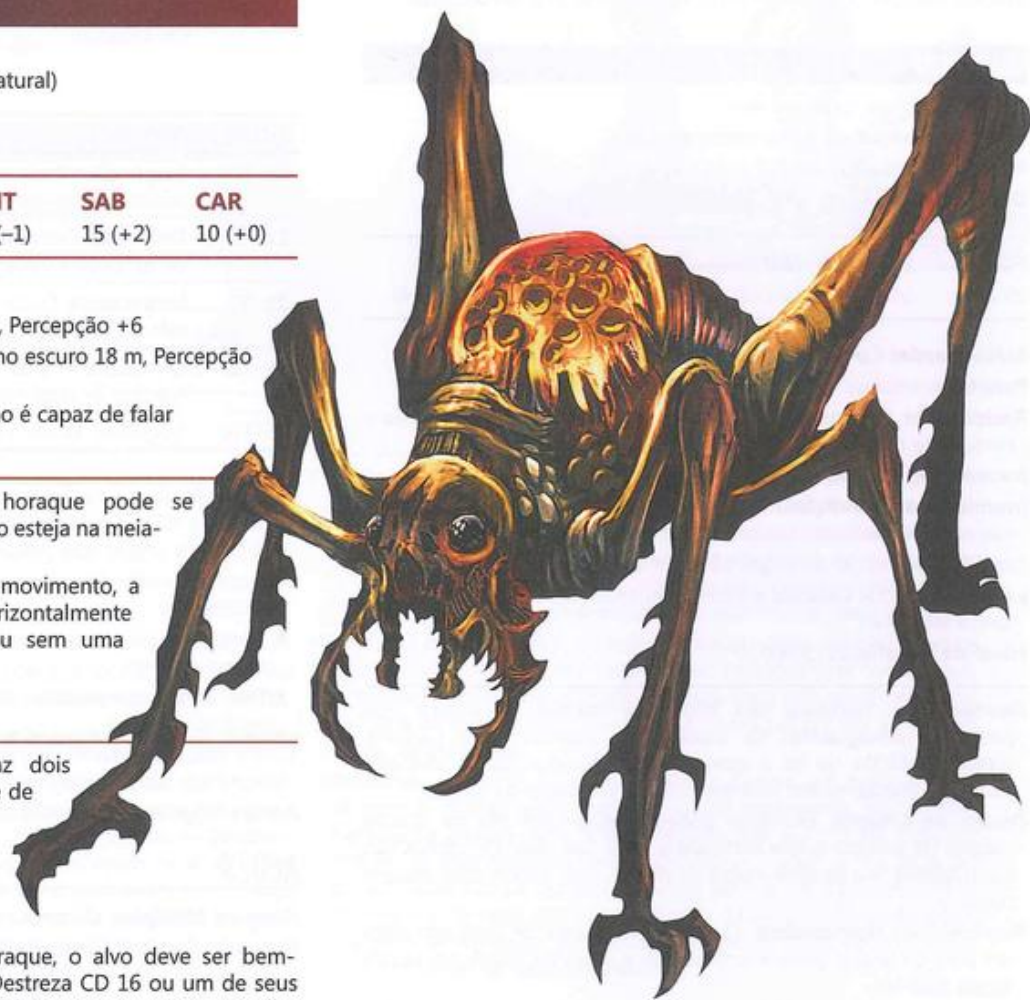
Salto Parado. Como parte de seu movimento, a horaque pode saltar até 6 metros horizontalmente e 3 metros verticalmente, com ou sem uma corrida inicial.

Ações

Ataques Múltiplos. A horaque faz dois ataques com as garras e um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 22 (4d8 + 4) cortante. Se o ataque de mordida acertar um alvo agarrado pela horaque, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 16 ou um de seus olhos é arrancado pelas mordidas. Criaturas com apenas um olho restante têm desvantagem em jogadas de ataque à distância e em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão. Se os dois (ou todos) os olhos forem arrancados, o alvo fica cego. Uma *regeneração* ou magia outro efeito mágico pode restaurar os olhos perdidos. Veja também Implante de Ovo, abaixo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (3d8 + 4) perfurante. Se os dois ataques acertarem o mesmo alvo Médio ou menor em um único turno, o alvo fica agarrado (CD 14 para escapar).

Implante de Ovo. Se o ataque de mordida da horaque reduzir os pontos de vida de uma criatura agarrada a 0 ou se ela morder um alvo que já tenha 0 pontos de vida, ela implanta um ovo na cavidade ocular da criatura. O ovo depositado se desenvolve por 2 semanas antes de eclodir. Se a criatura que sofreu o implante ainda estiver viva, perde 1d2 pontos de Constituição a cada 24 horas, tendo desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo. Após a primeira semana, a vítima fica incapacitada e cega. Quando o ovo eclode depois de 2 semanas, uma horaque imatura irrompe da cabeça da vítima, causando 1d10 pontos de dano contundente, 1d10 pontos de dano cortante e 1d10 pontos de dano perfurante. Uma *restauração menor* pode aniquilar o ovo durante a incubação.

HUNDUN

Uma boca sem dentes adorna os ombros sem cabeça dessa criatura humanoide de tamanho avantajado, quatro braços e textura gosmenta. Formas fantasmagóricas coloridas e inacabadas aparecem e desaparecem ao redor da criatura, para seu evidente contentamento.

Caos Criativo. Hunduns, criaturas sábias apesar de infantilizadas, são humanoides de quatro braços e nenhuma cabeça que encarnam a criação espontânea e a confusão que precede a iluminação. Deliciam-se com criações de todos os tipos; trazem a mudança ao calmo e ao estagnante, geram revelações a partir da confusão e inspiram momentos de grande criação — de obras de arte a novas nações e crenças, chegando até a estimular a formação de planetas e planos.

Fala Sem Sentido. Embora não sejam irracionais, hunduns raramente parecem agir de forma consciente. Ainda assim, suas ações parecem sábias e geralmente benevolentes. Comunicam-se apenas com palavras sem sentido, mas não têm dificuldades para conversar entre si ou para agir coordenadamente com outros hunduns.

Carne Criativa. O sangue de um hundun é um catalisador poderoso, e sua saliva é uma droga potente. O coração de cada hundun é um Ovo de Mundos — um artefato que pode dar origem a novos conceitos, poderes ou mesmo planetas. Obviamente, o hundun deve morrer para que seu coração seja usado dessa forma, mas esse é um sacrifício que deve ser feito por vontade própria e sob as circunstâncias corretas.

HUNDUN

Celestial Grande, caótico e bom

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 153 (18d10 + 54)

Deslocamento 12 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+1)	16 (+3)	4 (−3)	20 (+5)	18 (+4)

Salvaguardas Con +7, Sab +9, Car +8

Perícias Atletismo +9, Intuição +9, Percepção +9

Resistências a Dano elétrico, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ácido, psíquico

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, cego, enfeitiçado, exausto, inconsciente, surdo

Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 20

Idiomas entende Celestial e Primordial, mas não é capaz de falar de forma inteligível

Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Desmiolados. Hunduns são imunes a magias ou efeitos que permitam salvaguardas de Inteligência, Sabedoria ou Carisma. Tentar contactar ou ler a mente de um hundun causa *confusão* (como na magia) quem está conjurando tal magia ou efeito.

Dança da Criação. Hunduns podem realizar um ato de criação mágica de escopo quase ilimitado a cada 1d8 dias. Os efeitos são equivalentes aos de uma magia de *desejo*, mas devem criar alguma coisa.

Perplexidade Iluminadora. Quando uma magia de *confusão* afeta um alvo, o hundun pode escolher usar a seguinte tabela em vez da tabela padrão:

1d100	Resultado
01–10	**Inspiração**: Vantagem em jogadas de ataque, testes de atributo e salvaguardas.
11–20	**Distração**: Desvantagem em jogadas de ataque, testes de atributo e salvaguardas.
21–50	**Incoerência**: O alvo não faz nada além de balbuciar ou rabiscar anotações incoerentes sobre uma ideia nova.
51–75	**Obsessão**: O alvo recebe a *missão* de criar um objeto mágico de qualidade.
76–100	**Sugestão**: O alvo recebe uma *sugestão* do hundun.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do hundun é Sabedoria (CD 17 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

Constante: *confusão* (sempre centrada no hundun), *detectar pensamentos*

À vontade: *criar ou destruir água, luzes dançantes, prestidigitação arcana, reparar*

3/Dia cada: *compulsão, dança irresistível, porta dimensional, tentáculos negros*

1/Dia cada: *banquete de heróis, crescimento de plantas, criação, despertar, mansão magnífica, moldar rochas, reencarnar*

Armas Mágicas. Os ataques com arma do hundun são mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O hundun faz quatro ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (3d6 + 5) contundente.

Imy-ut Ushabti

Esses guardiões de túmulos andam por aí silenciosamente, com uma espada ornada em mãos. Escaravelhos brilhantes emergem de suas ataduras amareladas e deformadas.

Sacrifícios Consensuais. Os imy-ut ushabti, servos de divindades monarcas de eras ancestrais, guardam as tumbas de seus mestres e os guiam na direção de seu eventual despertar. Generais, conselheiros confiáveis e aliados próximos de divindades monarcasescolhem acompanhar seus mestres moribundos pela viagem no além-vida e, para tal, passam por uma transformação horripilante. Ainda vivos, são envoltos em bandagens de linho e selados dentro de um sarcófago junto a uma fúria de escaravelhos comedores de carne que, ao longo de dias ou semanas, consome completamente o corpo dos seres. A devoção desses servos à função e a angústia de sua passagem transformam a colônia de escaravelhos e animam os restos funerários, que então prosseguem cumprindo a missão de imy-ut.

Múmias com Escaravelhos. À distância, é impossível diferenciar os imy-ut ushabti da figura mumificada de seu líder. A diferença é denunciada apenas pela ornamentação discreta das armaduras laqueadas e das ondulações de movimento causadas nas bandagens por causa da massa de escaravelhos debaixo delas.

Tríades de Guardas. Tradicionalmente, imy-ut ushabti aparecem apenas em tríades — o guarda, encarregado de garantir que o sono de uma deusa-rainha não seja interrompido; o criado, encarregado de escoltar seus mestres de volta da terra dos mortos; e o arauto, responsável por proclamar o retorno dos mestres ao mundo dos vivos.

Imy-ut Ushabti

Monstruosidade Média, neutro

Classe de Armadura 15 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 97 (15d8 + 30)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Salvaguardas Sab +2

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Resistências a Dano contundente

Imunidades à Condição amedrontado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum (Nuriano Antigo)

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Regeneração. O imy-ut ushabti recupera 5 pontos de vida no começo do próprio turno caso tenha pelo menos 1 ponto de vida.

Bandagens Rasgadas. Uma criatura que toque ou que cause dano cortante ou perfurante a um imy-ut ushabti enquanto estiver a até 1,5 metro da criatura acaba rasgando as delicadas ataduras de linho, libertando um frenesi de escaravelhos deslizantes. A criatura atacante deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 12 para evitá-los. Se falhar, os besouros voam na direção do atacante e causam 3 (1d6) pontos de dano perfurante no começo de cada turno dela. Criaturas podem remover os besouros de si mesmas ou de outras criaturas afetadas que estejam ao alcance usando uma ação e sendo bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 12. Os besouros também são destruídos caso a criatura afetada sofra dano de um efeito de área.

Ações

Espada Grande Cerimonial. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) cortante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou sofre 5 (2d4) pontos de dano venenoso no começo de cada um de seus turnos. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Vômito de Fúria (1/Dia). O imy-ut ushabti rasga voluntariamente as ataduras e liberta uma fúria de escaravelhos que segue seus comandos mentais. As estatísticas dessa fúria são idênticas às de uma fúria de insetos, mas com o seguinte ataque em vez do ataque padrão de mordidas:

Mordidas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 0 m, um alvo. *Dano:* 10 (4d4) perfurante, ou 5 (2d4) perfurante caso a fúria tenha metade dos pontos de vida ou menos. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou sofre 5 (2d4) pontos de dano venenoso no começo de cada um de seus turnos. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Inumano Mascarado

A forma do cadáver murcho desse demônio mal enche a armadura de placas acinzentada que o cerca. Ele carrega uma espada khopesh serrilhada em suas manoplas espinhosas que sibilam ao soltar uma fumaça violeta; afixada ao rosto, traz uma máscara de marfim dotada de chifres que não ostenta expressão alguma.

Crias dos Ínferos. Há muito tempo, um lorde demônio das sombras e da enganação apaixonou-se por uma divindade demoníaca da destruição. Na base da cratera aberta por um meteoro que destruiu civilizações, os dois criaram um plano para não apenas assassinar seus pares, mas também para expurgá-los totalmente do tempo, restando apenas eles dois. Logo após isso, os inumanos mascarados foram concebidos.

Ritos de Aniquilação. Para criar esses mortos-vivos, o lorde das sombras roubou os corpos de cavaleiros mortos da necrópole de uma arqui-lich. Depois, a deusa do submundo sacrificou um milhão de almas condenadas e drenou a essência delas para fabricar máscaras de marfim — uma para cada ínfero que o casal pretendia aniquilar. Por fim, as máscaras foram presas a marteladas nos cavaleiros com pregos de ferro frio; esses meros cascos vestidos com armaduras foram deixados à beira do Rio Estige, o rio drenador de memórias, por 600 anos.

Quando se ergueram, os inumanos mascarados marcharam até diversos planos para enterrar conhecimentos, conjurar segredos e apagar testemunhas da memória e da história.

Prontos para Trair. Porém, em segredo, os dois ínferos criaram inumanos mascarados adicionais, um resguardo caso a traição passasse pela mente do outro amante.

Natureza de Morto-Vivo. Um inumano mascarado não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

INUMANO MASCARADO

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 207 (18d8 + 126)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Salvaguardas For +11, Des +9, Con +12, Int +7, Sab +8, Car +9

Vulnerabilidades a Dano radiante

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, enfeitiçado, envenenado, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, visão verdadeira 9 m, Percepção passiva 13

Idiomas Abissal, Comum, Gigante

Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do inumano mascarado é Carisma (CD 17 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *alterar-se*

1/Dia cada: *aumentar/reduzir, contramagia, dissipar magia, escalada de aranha, línguas*

1/Semana: *portal*

Ideia Fixa. O inumano mascarado tem vantagem em jogadas de ataque contra seguidores do ínfero a quem deve destruir, assim como contra os seres sob as ordens dele (saibam eles ou não quem os emprega) e contra o próprio ínfero.

Ações

Ataques Múltiplos. O inumano mascarado faz um ataque com a Kopesh do Esquecimento e um ataque com a Manopla Espigada Debilitante.

Kopesh do Esquecimento. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 19 (3d8 + 6) cortante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 17 ou algum objeto material querido desaparece do universo. Resta apenas a memória que o alvo tinha dele. Esse item pode ser tão grande quanto uma construção, mas não pode ser uma entidade viva e não pode estar nem no corpo do alvo e nem em sua linha de visão.

Manopla Espigada Debilitante. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 19 (2d12 + 6) contundente mais 11 (2d10) necrótico, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 17 ou ganha 1 nível de exaustão. O alvo se recupera de toda a exaustão causada pela manopla espigada debilitante no fim de seu próximo descanso longo.

Lamúria dos Esquecidos (Recarga 6). O inumano mascarado emite uma lamúria de estourar o tímpano. Todas as criaturas a até 9 metros do inumano mascarado sofrem 65 (10d12) pontos de dano trovejante e ficam permanentemente surdas. Caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Carisma CD 17, sofrem metade do dano e a surdez é limitada a 1d4 horas. Um alvo morto por esse ataque é eliminado da memória de todas as criaturas nos planos; todas as referências escritas ou pictóricas dessa criatura desaparecem, e o corpo dela é obliterado — a única exceção à perda da memória são os seres que testemunharam presencialmente a morte do alvo. Restaurar uma criatura assassinada dessa maneira exige uma magia de *desejo* ou intervenção divina; nenhum mortal se lembra da vida ou morte dessa criatura.

Isonadê

A colossal cauda destruidora do isonadê é repleta de cruéis ganchos afiados, e ele se deleita com a destruição. Quando se aproxima de um vilarejo costeiro, a cauda se ergue no ar, emergindo das ondas, e desce para destruir todos os navios, cais e redes que encontra pelo caminho.

Destruidor Costeiro. O isonadê é uma fera destruidora, capaz de varrer ilhas e vilarejos inteiros do mapa. Destrói comunidades costeiras com ventos fortes e deforma os litorais com sua magia poderosa. Embora não seja muito inteligente, ele escolhe uma única comunidade e tenta atrair residentes para dentro das ondas com sua habilidade de *mensageiro animal*, enviando gaivotas para entregar enigmas confusos, grandes promessas e ruídos sobrenaturais aos habitantes dos vilarejos.

Sacrifícios Oceânicos. Quando aldeões de vilas costeiras sofriam com furacões ou tsunamis, recorriam ao folclore e atribuíam a culpa das agitações ao terrível isonadê. Para alguns, apaziguar leviatãs como ele fazia sentido. Alguns dizem que há um grupo degenerado tentando capturar a fera. Para isso, navegam além da linha de visão da costa, gritam sacrifícios e jogam uma longa corrente nas profundezas escuras do oceano.

Idade e Tamanho Imensos. O isonadê tem quase 14 metros de comprimento. Ninguém sabe a idade da fera, e muitos bardos da costa contam suas versões da lenda — alguns acreditam que ele é o último de sua espécie; outros, que um pequeno grupo de isonadês ainda resiste.

Isonadê

Monstruosidade Colossal, caótico e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 222 (12d20 + 96)

Velocidade 0 m, natação 30 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	6 (−2)	18 (+4)	8 (−1)

Salvaguardas For +14, Con +12, Sab +8

Perícias Atletismo +14, Percepção +8

Imunidades a Dano redução de atributo

Sentidos visão no escuro 27 m, Percepção passiva 18

Idiomas entende Aquan e Élfico, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Imunidade Atmosférica. O isonadê pode existir confortavelmente em qualquer nível do mar, e não sofre penalidades em nenhuma profundidade.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Respirar na Água. O isonadê pode respirar apenas debaixo d'água.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do isonadê é Sabedoria (CD 16 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *mensageiro animal*

3/Dia cada: *controlar água, terremoto*

1/Dia cada: *controlar o clima, tempestade de vingança, tsunami*

Ações

Ataques Múltiplos. O isonadê faz um ataque com a cauda e um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +14 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 42 (5d12 + 10) perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 20 para escapar). Caso o alvo já esteja agarrado em decorrência de uma mordida anterior, é engolido de uma vez (veja abaixo).

Golpe da Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +14 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 31 (6d6 + 10) contundente.

Ruptura. O isonadê salta da água para cair sobre um alvo, causando um efeito devastador. O isonadê deve se mover 9 metros em linha reta na direção do alvo antes de saltar. Ao saltar, o isonadê voa 9 metros pelo ar antes de cair. Qualquer criatura ocupando o espaço onde o isonadê aterrissa sofre 76 (12d10 + 10) pontos de dano contundente, ficando submersa 3 metros abaixo da superfície da água. Caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 20, uma criatura sofre metade do dano e não ficam submersa, mas é movida para o espaço desocupado mais próximo. Barcos e estruturas não são imunes a esse ataque.

Engolir de Uma Vez. Quando o ataque de mordida do isonadê atinge um alvo agarrado por um ataque de mordida anterior, o alvo é também engolido. O agarramento termina, mas o alvo fica cego e contido, recebendo cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora do isonadê. Além disso, ele sofre 36 (8d8) pontos de dano ácido no começo de cada um de seus turnos. Um isonadê pode ter duas criaturas Grandes, quatro Médias ou seis Pequenas engolidas ao mesmo tempo. Caso o isonadê sofra 40 pontos de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 20 ou regurgita todas as criaturas engolidas, que ficam caídas em um espaço a até 1,5 metro do isonadê. Caso o isonadê morra, uma criatura engolida não fica mais contida. Ela pode escapar usando um movimento de 6 metros, deixando de ficar caída.

Jáculo

Esse pequeno dragão tem asas repletas de penas nos braços e poderosas pernas que usa para escalar árvores.

O jáculo é um predador dracônico que vaga pelas florestas e selvas, procurando objetos valiosos que possam ser adicionados a seu tesouro. O jáculo, também conhecido como cobra-azagaia, ama itens brilhantes ou espelhados e é esperto o suficiente para identificar itens de valor. Eles voam e são capazes de matar para conseguir os itens que desejam, que depois escondem no oco de árvores afastadas de qualquer trilha na floresta.

Saltadores. Jáculos são melhores saltadores do que voadores. Podem saltar 5,50 metros horizontalmente ou 3,70 metros verticalmente após um único passo de 60 centímetros. Eles até escalam mais rápido do que voam; usam as asas para voar desajeitadamente de volta para o topo das árvores apenas quando necessário.

Roubo em Equipe. Jáculos estão entre os menos inteligentes dos dragões — mas ainda assim são mais inteligentes do que a maioria dos humanos, sendo conhecidos por criar tramas espertas e complicadas para conseguir reunir seus tesouros. Muitas histórias tradicionais falam sobre jáculos das florestas do sul que trabalham em equipe para separar mercadores e outros viajantes de seus bens, descobrindo maneiras de fugir com pedras preciosas e joias antes que os proprietários sequer percebam que foram roubados. Alguns jáculos podem simular docilidade ou mesmo fingirem ser amigáveis e prestativos, mas viajantes sábios sabem que as criaturas abandonam a farsa assim que conseguem roubar o que desejam.

JÁCULO

Dragão Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 65 (10d6 + 30)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m, voo 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	13 (+1)

Salvaguardas For +4, Des +6, Con +5, Sab +3, Car +3

Perícias Acrobacia +6, Furtividade +6, Percepção +3

Resistências a Dano ácido, elétrico

Sentidos Percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Cabeça de Lança. Caso o jáculo se mova pelo menos 3 metros em linha reta na direção de um alvo e depois atinja esse mesmo alvo com a mandíbula, o ataque com a mandíbula causa 4 (1d8) pontos de dano perfurante adicionais.

Ações

Ataques Múltiplos. O jáculo faz um ataque com a mandíbula e um ataque com as garras.

Mandíbula. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d4 + 2) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 2) cortante.

Kobolds

Kobolds são, acima de tudo, sobreviventes. A pele escamosa, a visão noturna aguçada, as garras ágeis e os focinhos sensíveis fazem com que sejam rápidos para sentir o perigo, e os pés equipados com garras os levam para longe dos riscos com uma velocidade de fuga. São pequenos mas ferozes quando lutam em seus próprios termos, e a vantagem numérica os ajuda a sobreviver em lugares onde raças de indivíduos maiores, mas menos numerosos, são incapazes de se instalar. Kobolds são ótimos mineiros, bons fabricantes de equipamentos e alquimistas modestos. Eles têm uma curiosidade sobre o mundo que frequentemente os coloca em enrascadas.

Mercadores do Submundo. Kobolds são mercadores tanto no mundo da superfície quando no que há debaixo dela, sendo que suas maiores cidades escondem-se nas profundezas do subterrâneo. Os inimigos dos kobolds são os gnomos diabólicos, os anões e quaisquer outros seres mineradores desejando dominar territórios escuros e ricos.

Kobolds são aliados e parentes dos draconatos, dracos e dragões. Os reis dos kobolds (e existem vários reis kobold por aí, já que nenhum governante kobold se contenta em ser apenas um mero chefe de clã) admiram dragões e os consideram as maiores fontes de sabedoria, poder e modelo de comportamento apropriado.

Kobold Alquimista

Esse esguio humanoide reptiliano vive carregando vasilhames de cerâmica e frascos de vidro. Uma nuvem de fedor segue a criatura por onde ela vai.

Kobolds alquimistas geralmente são identificados pelo cheiro antes de serem vistos, graças ao estoque de químicos e venenos digno de um boticário que carregam por aí. Frequentemente, alquimistas exibem áreas manchadas e descoloridas de escamas e de pele, o que é causado pela natureza ácida da obsessão que cultivam. Assaltam lojas de alquímicos e laboratórios mágicos para conseguir mais material para alimentar seus experimentos imprudentes.

Recursos Perigosos. Alquimistas podem ser uma grande dádiva para o clã ao qual pertencem, mas há um custo. Os alquimistas não só necessitam de substâncias raras, caras e frequentemente perigosas para exercer sua profissão como também tendem a ser um pouco desequilibrados. Os experimentos que fazem garantem armas poderosas e poções defensivas que podem salvar a vida de muitos kobolds, mas a destruição causada por experimentos que dão errado também pode ser terrível.

Kobold Alquimista

Humanoide Pequeno (kobold), ordeiro e neutro

Classe de Armadura 15 (couro batido)
Pontos de Vida 44 (8d6 + 16)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	9 (−1)	8 (−1)

Salvaguardas Des +5
Perícias Arcanismo +5, Medicina +3
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas Comum, Dracônico
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Boticário. Como ação bônus, o kobold pode escolher um dos seguintes tipos de dano: ácido, gélido ou ígneo. Até usar essa ação de novo, o kobold tem resistência ao tipo de dano escolhido. Adicionalmente, o kobold tem proficiência com kit de veneno.

Táticas de Bando. O kobold tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do kobold estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, um kobold tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O kobold faz dois ataques.

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante mais 5 (2d4) venenoso.

Dardo. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 6/18 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante mais 5 (2d4) venenoso.

Proteção Alquímica (Recarga após um Descanso Curto ou Longo). O kobold escolhe até seis criaturas aliadas a até 3 metros de distância. Ele solta vapores alquímicos que garantem a esses aliados resistência a dano venenoso por 10 minutos. Em vez de dano venenoso, o kobold pode escolher conceder resistência ao tipo de dano atualmente em efeito devido à característica de Boticário.

Frasco Explosivo (Recarga 5–6). O kobold joga um frasco de substâncias voláteis em um ponto a até 9 metros. O frasco explode em um raio de 4,5 metros. Criaturas nessa área sofrem 17 (5d6) pontos de dano venenoso, ficando envenenadas por 1 minuto. Sofrem metade do dano e não ficam envenenadas caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 13. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Em vez de dano venenoso, o kobold pode causar o tipo de dano atualmente em efeito devido à característica de Boticário.

Kobold Chefe de Tribo

Esse pequeno humanoide dracônico se empertiga como se tivesse 3 metros de altura. Usa um elmo feito com o crânio de um pequeno dragão pintado de dourado, com os olhos brilhando através dos buracos. Ele brande a lança e o escudo e solta um grito de gelar o sangue, sinalizando o ataque.

Embora a maioria dos kobolds sejam carniceiros baixos ou bajuladores patéticos, alguns carregam uma centelha de nobreza dracônica que não pode ser ignorada. Esses poucos transformam suas tribos em forças dignas de respeito, subindo ao cargo de chefes do clã. Um kobold chefe de tribo é orgulhoso, e usa equipamentos de ótima qualidade e fácil manutenção. As armas desses chefes são tratadas pelos serralheiros da tribo, o que fica particularmente evidente pelos escudos com pregos disparáveis.

BRYAN SYME

Lendas Vivas. Um kobold chefe de tribo é mais do que um líder: é um símbolo da grandeza do clã. Como kobold mais forte, esperto e implacável da tribo, representa a conexão da raça aos reverenciados dragões. Quando o chamado para a batalha de um chefe de tribo soa, os kobolds se transformam em uma força destemida e mortal.

KOBOLD CHEFE DE TRIBO

Humanóide Pequeno (kobold), ordeiro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura de couro batido e escudo)

Pontos de Vida 82 (15d6 + 30)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Salvaguardas Des +5, Car +4

Perícias Furtividade +5, Intimidação +6

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Táticas de Bando. O kobold chefe de tribo tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do kobold estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, um kobold chefe de tribo tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O kobold faz dois ataques.

Espada Curta. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante mais 10 (3d6) venenoso. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou fica envenenado por 1 minuto. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Arco Curto. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, distância 24/97 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante mais 10 (3d6) venenoso. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou fica envenenado por 1 minuto. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Presença Inspiradora (Recarga após um Descanso Curto ou Longo). O chefe de tribo escolhe até seis kobolds aliados a até 9 metros. Pelo próximo minuto, os kobolds ganham imunidade às condições de amedrontado e enfeitiçado, somando também o bônus de Carisma do chefe de tribo em suas jogadas de ataque.

REAÇÕES

Escudo com Pregos Disparáveis (5/Descanso). Quando um kobold chefe de tribo é acertado por um ataque corpo a corpo a até 1,5 metro, ele pode disparar um dos pregos do escudo no atacante. O atacante sofre 3 (1d6) pontos de dano perfurante mais 3 (1d6) pontos de dano venenoso.

Kobold Armadilheiro

Esse kobold carrega bolsinhas, algibeiras, sacas e bandoleiras. Todas estão sempre transbordando com ferramentas, pedaços de coisas, cabos, rodas dentadas e fios. Olhos impossivelmente grandes piscam por trás das lentes dos óculos.

Alguns kobolds nascem com um pouquinho mais de inteligência do que seus companheiros. Essas criaturas de mente aguçada sentem o impulso de explorar o mundo, e aqueles que não encontram um fim trágico por acidente ou pela violência acabam virando engenhoqueiros. Um armadilheiro pode transformar o covil de um kobold em um ordálio de dor oculta.

Perigo Acionado. Armadilheiros não são guerreiros; eles evitam confronto direto com inimigos que não estejam presos em armadilhas ou engajados em lutas com outros inimigos. Se um armadilheiro sente que invasores do covil têm chance de passar por suas armadilhas, tentam se esconder ou escapar.

Um armadilheiro gosta de deixar armadilhas e ardis na retaguarda dos invasores, em túneis e trilhas que os inimigos acreditam já ter verificado e creem estar seguros. Depois, eles os atraem para esse caminho usando seus artifícios.

KOBOLD ARMADILHEIRO

Humanoide Pequeno (kobold), ordeiro e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura de couro)

Pontos de Vida 36 (8d6 + 8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, um kobold armadilheiro tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Táticas de Bando. O kobold armadilheiro tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do armadilheiro estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Ferramentas de Ladrão. O kobold armadilheiro tem proficiência com ferramentas de ladrão, e raramente sai sem elas. Caso as ferramentas sejam roubadas ou perdidas, ele pode construir um novo conjunto usando fios, pedaços de metal e outros objeto sem 30 minutos.

Armadilhas e Ardis. O kobold armadilheiro é ótimo em montar armadilhas mecânicas. Detectar, desarmar, evitar ou mitigar essas armadilhas exige salvaguardas ou testes CD 13 bem-sucedidos, e as armadilhas têm bônus de ataque de +5. Com as ferramentas de ladrão e materiais básicos de construção, um armadilheiro pode construir uma das seguintes armadilhas, todas simples mas efetivas, em 5 minutos. Disparadores usam placas de pressão, arames, pequenas varetas de cadeado ou outros mecanismos simples.

- **Bomba Asfixiante**. Esse pequeno mecanismo incendiário queima rápido e solta uma fumaça asfixiante em uma esfera de 6 metros de raio. A área fica totalmente obscurecida. Qualquer criatura que respire na área afetada quando a nuvem for criada ou que comece o próprio turno dentro dela fica envenenada. Assim que sai da nuvem, uma criatura envenenada deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 13 no fim de seu turno, encerrando a condição de envenenada caso seja bem-sucedida. A fumaça é dissipada após 10 minutos, ou após 1 rodada afetada por uma ventania forte.
- **Farpa Envenenada**. Uma farpa ou agulha envenenada pode ser escondida praticamente em qualquer lugar: dentro de uma fechadura ou de uma caixa, em um chão acarpetado, do lado de dentro de uma maçaneta, em uma taça de líquido ou em um pote cheio de pedras preciosas. Quando uma criatura ficar sob condição de ser atingida pela farpa, a armadilha faz um ataque corpo a corpo com vantagem: +5 para acertar, alcance 0 m, um alvo. *Dano:* 2 (1d4) perfurante mais 14 (4d6) venenoso, ou metade desse dano venenoso caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13.
- **Rachacuca**. Essa armadilha consiste em algo muito pesado, em um espeto ou em uma lâmina, sendo armado para cair sobre ou para bater de frente com a vítima. Quando acionada, a rachacuca faz um ataque corpo a corpo contra o primeiro alvo em seu caminho: +5 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d10). O tipo do dano depende de como a rachacuca é construída: uma pedra ou tronco pesado causa dano contundente; um tronco cheio de espetos causa dano perfurante, uma lâmina de foice causa dano cortante e assim por diante.
- **Armadilha de Laço**. Um laço escondido de corda ou fio é preso a um contrapeso. Quando a criatura pisa na armadilha, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou é puxada no ar e suspensa, de ponta cabeça, 1,5 metro acima do solo. A criatura presa fica contida (CD 13 para escapar). O cabo tem CA 10 e 5 pontos de vida.

AÇÕES

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante.

Besta Leve. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante mais 7 (2d6) venenoso, ou metade desse dano venenoso caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13.

Ralador (Recarga 6). O kobold armadilheiro prepara e atira um dispositivo em um ponto a até 9 metros. O dispositivo explode ao atingir algo sólido, arremessando espinhos afiadíssimos em uma esfera de 4,5 metros de raio. Cada criatura nessa área sofre 14 (4d6) pontos de dano perfurante, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13. O solo dentro dessa área esférica fica coberto de espinhos; torna-se terreno difícil, e uma criatura que ficar caída nele sofre 7 (2d6) pontos de dano perfurante.

Atordoador (1/Dia). *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) contundente, e o alvo fica contido (CD 13 para escapar). Enquanto estiver contido, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano elétrico no começo do próprio turno e fica caído. O armadilheiro tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver usando uma armadura metálica. Um atordoador é uma bola feita de fios de metal, ímãs e capacitores elétricos. O kobold armadilheiro pode recarregar o dispositivo durante um descanso longo.

ARMADILHEIROS PRECISAM DE ARMADILHAS!

O armadilheiro tem nível de desafio entre ½ e 1, dependendo de em quantas armadilhas os personagens vão cair antes de o encurralar. Para 1 ou 2 armadilhas, assuma um nível de desafio de ½. Para 3 ou mais, assuma um nível de desafio de 1. Faça o armadilheiro trabalhar!

Kongamato

O kongamato é um atrasadinho da evolução, um grande pterodáctilo com características aviárias, penas emergentes e uma mandíbula longa em formato de bico.

Destroçador de Embarcações. O nome dessa criatura significa "destroçador de embarcações" e, como sugere, ela sistematicamente destrói os pequenos barcos que chegam perto demais de seu poleiro. Ninguém sabe o que motiva esse tipo de ataque, embora alguns sábios aleguem que os kongamatos confundam as canoas com grandes presas como hipopótamos ou crocodilos.

Mencionados entre Sussurros. Os kongamatos representam uma terrível ameaça para algumas tribos, que falam sobre eles aos sussurros. Elas temem que falar em voz alta sobre a fera possa atrair sua fúria. Em alguns casos, sacerdotes malignos e cultistas invocam essas feras como suas subordinadas, usando-as para aterrorizar aldeões.

Comedores de Gente. Kongamatos que consumiram carne humana desenvolveram uma preferência por ela. Esses comedores de carne realizam ataques noturnos às pequenas vilas, agarrando crianças e humanoides Pequenos com as garras antes de fugir voando.

Kongamato

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 112 (15d10 + 30)

Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Sobrevoo. O kongamato não provoca um ataque de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

Destroçador de Embarcações. O kongamato causa o dobro de dano a objetos e estruturas feitos de madeira ou materiais mais leves.

Carregador. Um único kongamato pode carregar para longe presas de até 23 quilos, ou um único cavaleiro com esse mesmo peso. Juntos em um grupo, podem carregar até 45 quilos.

Ações

Ataques Múltiplos. O kongamato faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 18 (4d6 + 4) perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor, fica agarrado (CD 14 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e o kongamato não pode morder outro alvo. Quando o kongamato se move, a criatura agarrada move-se com ele.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (3d6 + 4) cortante.

Koschei

Esse homem enrugado não passa de um monte de pele amassada e esticada sobre ossos magros. Os cabelos longos e finos sustentam uma coroa, e ele usa vestes douradas com enfeites negros. Uma grande espada com uma lâmina retorcida repousa em sua mão quase esquelética.

Koschei, rei de uma terra ancestral, temia tanto a morte que voltou-se para a magia obscura para evitá-la. Descobriu formas de proteger a si mesmo tanto do tempo quanto de ferimentos, e transformou-se em algo tanto grandioso quanto inumano. Similar ao que acontece com uma lich, Koschei virou um ínfero imortal. Ele continua aterrorizado pela morte, e, apesar de seu vigor, seu corpo se tornou envelhecido e com uma aparência ancestral.

Segredo Imortal. Koschei enganou a morte separando a alma do corpo e escondendo a primeira em um baú de ferro, enterrado sob uma árvore em uma ilha. Dentro do baú vive um coelho, que tenta fugir imediatamente quando o baú for aberto. Se o coelho for morto, um pato voa do baú e tenta escapar (usando estatísticas de falcão, mas sem poder atacar). Se o pato morrer, ele põe um ovo verde, dentro do qual fica uma agulha dourada que contém a alma de Koschei. Enquanto a alma estiver escondida em segurança, o tempo e a morte não afetam rei.

KOSCHEI

Ínfero Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 135 (18d8 + 54)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	12 (+1)	17 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Salvaguardas Des +7, Sab +7, Car +11

Perícias Arcanismo +9, Intuição +7, Percepção +7

Resistências a Dano elétrico, gélido

Imunidades a Dano necrótico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas Abissal, Anão, Celestial, Comum, Infernal

Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Alma Escondida. Uma criatura que esteja em posse do ovo que contém sua alma pode usar uma ação para comandar Koschei como se uma magia de *dominar monstro* tivesse sido conjurada e ele tivesse falhado na salvaguarda. Contanto que a alma esteja na agulha, Koschei não morre permanentemente. Caso seja morto, reassume a forma original em seu covil após 1d10 dias. Se a agulha for quebrada, Koschei pode ser morto como qualquer outra criatura.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata de Koschei é Carisma (CD 19 para evitar magia, +11 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, enviar mensagem, montaria fantasmagórica, raio ardente*

3/Dia cada: *escudo, invisibilidade, mísseis mágicos*

2/Dia cada: *animar objetos, cone de frio, padrão hipnótico*

1/Dia cada: *chuva de meteoros, desintegrar, polimorfia total*

Resistência Lendária (3/Dia). Se Koschei falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Armas Mágicas. Os ataques com arma de Koschei são mágicos e causam 14 (4d6) pontos de dano necrótico extra (já incluídos abaixo).

Ações

Ataques Múltiplos. Koschei faz dois ataques com a espada longa e um ataque de drenar vida.

Espada Longa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d8 + 6) cortante, ou 11 (1d10 + 6) cortante caso a arma seja usada com as duas mãos, mais 14 (4d6) necrótico.

Drenar Vida. *Ataque Mágico Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 20 (4d6 + 6) necrótico. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 19 ou tem seus pontos de vida máximos reduzidos em uma quantidade igual ao dano necrótico sofrido. Além disso, Koschei recupera a mesma quantidade em pontos de vida. Essa redução perdura até que o alvo termine um descanso longo. O alvo morre se a doença reduzir seus pontos de vida máximos a 0.

Ações Lendárias

Koschei pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O Koschei recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Atacar. Koschei faz um ataque com a espada longa.

Teleporte. Koschei se teleporta magicamente para um espaço desocupado que ele possa ver a até 12 metros.

Drenar (Custa 2 Ações). Koschei faz um ataque de Drenar Vida.

Covil de Koschei

O covil de Koschei é formado pelas ruínas destruídas de seu antigo castelo. Embora ainda existam ornamentos e riquezas dentro da estrutura, Koschei parece ignorar a marcha do tempo que ameaça demolir seu lar.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), Koschei pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. Koschei não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Koschei cria um redemoinho centrado em um ponto que ele possa ver a até 30 metros. O redemoinho tem 3 metros de largura e até 15 metros de altura. Uma criatura que esteja na área do redemoinho quando ele for criado ou que entre nela pela primeira vez no turno, deve fazer uma salvaguarda de Força CD 15. Caso seja malsucedida na salvaguarda, a criatura fica contida e sofre 18 (4d8) pontos de dano contundente por causa do vento violento. Uma criatura contida pode escapar do redemoinho usando sua ação para repetir a salvaguarda; caso seja bem-sucedida, ela se move 1,5 metro para fora da área do redemoinho. O redemoinho perdura até que Koschei use essa mesma ação de covil de novo ou até que ele morra.

- Espíritos atormentados aparecem e atacam até três criaturas que Koschei possa ver e que estejam dentro do covil. Um ataque é feito contra cada alvo; cada ataque tem +8 para acertar e causa 10 (3d6) pontos de dano necrótico.
- Koschei perturba o fluxo de magia em seu covil. Até o valor de iniciativa 20 do turno seguinte, qualquer criatura que não seja um ínfero e que mire Koschei com uma magia deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 15. Se falhar, a criatura ainda conjura a magia, mas ela deve ser direcionada para outra criatura que não seja Koschei.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil de Koschei é distorcida por sua magia, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Coelhos, patos e outros animais de caça ficam hostis em relação aosintrusos a até 8 quilômetros do covil. Eles se comportam de maneira agressiva, mas só atacam quando são encurralados. Caçar para conseguir comida fica difícil, e cada presa fornece apenas metade da quantidade normal de comida.
- Ventanias fortes e nevascas são comuns a até 8 quilômetros do covil.
- Koschei sente a existência de qualquer magia conjurada a até 8 quilômetros do covil. Ele sabe qual é a fonte da magia (inata, da classe de quem conjura ou de um item mágico) e sabe a direção em que está a criatura conjuradora.

Caso Koschei morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

Kot Bayun

Esse felino de coloração estranha parece, a princípio, uma poderosa pantera. A boca larga se contorce em algo semelhante a um sorriso humano, e os olhos sábios brilham com uma inteligência além daquela de um predador típico.

Kot bayuns, felinos caçadores mágicos dotados de fala eloquente e habilidades astutas, são inimigos dos elfos e dos cães teleportadores.

Gatos Feéricos Falantes. Essas criaturas brutais e temperamentais se dão muito bem com feéricos de mente cruel. Já feéricos mais gentis consideram, com razão, que as criaturas são uma ameaça. Um kot bayun tem 6 metros de comprimento e pesa mais de 90 quilos. Eles têm vida longa, e algumas histórias contam sobre um mesmo kot bayun sendo visto em uma região ao longo de mais de 400 anos.

Cantam para Adormecer. Além da furtividade natural e do poder físico que ostentam, kot bayuns também têm a habilidade de colocar suas presas para dormir com canções. Eles escolhem cuidadosamente as vítimas e as seguem por um tempo, descobrindo suas forças e fraquezas antes de atacar. Recolhem-se e esperam até que a presa esteja vulnerável antes de começar sua canção de ninar. Aqueles que resistem à tenação de cochilar são sempre as primeiras vítimas do kot bayun, que lança-se de seu esconderijo para tentar estripar a presa. Em florestas fechadas, um kot bayun espreita por entre as copas, acompanhando a movimentação das presas lá em baixo.

Poesia Curativa. Quando descoberto por uma presa inteligente, um kot bayun tenta negociar em vez de atacar com as garras. Em casos raros, um kot bayun encontra algo de que a presa gosta, e a fria relação de presa e predador se transforma em uma relação morna.

Fazer amizade com um kot bayun tem seus benefícios, uma vez que os poemas, contos e sagas da criatura têm a habilidade mágica de curar condições negativas. Um kot bayun conta suas histórias na forma de narrativas épicas e poesias estranhas, indo de simples poemas folclóricos rimados até complexos sonetos. Essa habilidade não é muito conhecida (é um segredo que as criaturas tentam manter), mas, conforme as histórias se espalham por entre os aldeões, mais e mais aventureiros e sábios procuram essas feras elusivas.

KOT BAYUN

Monstruosidade Média, neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 44 (8d8 + 8)

Deslocamento 12 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Salvaguardas Des +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Silvestre

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Cura Folclórica. Os contos do kot bayun têm o efeito de uma magia de restauração menor feita à vontade, e, uma vez por semana, podem ter o efeito de uma *restauração maior*. O kot bayun pode escolher uma criatura ouvinte para se beneficiar de sua habilidade, e essa criatura deve gastar uma hora ininterrupta ouvindo as histórias do felino. Kot bayuns relutam em compartilhar esse benefício, e a criatura deve barganhar com ele ou usar uma magia de *dominação* para fazê-lo conceder tal dádiva.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do kot bayun é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia cada: *invisibilidade* (apenas ele mesmo), *névoa obscurescente*

1/Dia: *piscar*

Ações

Ataques Múltiplos. O kot bayun faz um ataque de mordida e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d10 + 3) cortante.

Canção de Ninar. O kot bayun coloca criaturas para dormir com sua melodia assustadora. Enquanto um kot bayun estiver cantando, ele pode mirar uma criatura a até 30 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 13 ou cai adormecido. Pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. A cada rodada que o kot bayun permaneça cantando, ele pode escolher um novo alvo. Uma criatura bem-sucedida na salvaguarda fica imune aos efeitos da canção daquele kot bayun por 24 horas. A canção de ninar afeta até mesmo os elfos, mas eles têm vantagem na salvaguarda de Carisma.

Lacaio da Mente Pútrida

Um ser vestido com um manto pesado exala um fedor de podridão e espalha uma névoa flutuante de esporos a cada passo.

Podridão Fúngica. O lacaio da mente pútrida é um parasita inteligente com consciência coletiva que consome criaturas de dentro para fora. Quando inalados, os esporos de mentemofo chegam ao cérebro através da corrente sanguínea. Conforme cresce, o fungo dissolve o corpo do hospedeiro e lentamente substitui a pele da criatura pelo próprio material.

O primeiro alvo do fungo é a função motora do cérebro. Ele assume o controle dos movimentos da criatura enquanto a vítima ainda está viva e totalmente consciente — mas incapaz de controlar o próprio corpo. Na realidade, a consciência sensorial é a última função que o fungo ataca. Após certo tempo, mesmo a pele e os músculos da vítima são substituídos por fibras fúngicas. Quando chega nesse ponto, a criatura afetada não parece mais com seu antigo eu. Um lacaio da mente pútrida recém-criado esconde sua aparência assutadora sob túnicas pesadas ou mantos, de modo a poder viajar sem chamar atenção.

Bolhas de Esporos. A pele de um lacaio fica endurecida e com aparência de cera. Bolhas se formam logo abaixo da superfície; estouram quando alcançam o tamanho do punho de uma criança, liberando uma nuvem de esporos. O objetivo dos lacaios da mente pútrida é infectar o máximo possível de novas vítimas durante as poucas semanas em que sobrevivem na forma humanoide. Depois desse tempo, o servo murcha até virar uma casca seca e vagamente humanoide. No entanto, mesmo um lacaio da mente pútrida morto é perigoso: suas bolhas de esporos semiformadas ainda mantêm o poder infectante por meses. Mexer na casca pode estourar uma das bolhas e disparar um ataque de Esporos Pútridos.

Horrores Dimensionais. Magos alegam que o fungo foi trazido ao mundo mortal por algum horror vagante que passou por uma porta dimensional. O fato desse local original ser tão remoto é, provavelmente, a razão pela qual o fungo ainda não destruiu cidades inteiras, embora algum dia possa encontrar um solo mais fértil para se reproduzir.

Lacaio da Mente Pútrida

Planta Média, neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 82 (11d8 + 33)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	6 (–2)

Salvaguardas Con +5

Resistências a Dano contundente e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ácido, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado

Sentidos sismiconsciência 9 m, Percepção passiva 12

Idiomas entende Comum, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Aura Fúngica. Uma criatura que começa o turno a até 1,5 metro de um lacaio da mente pútrida deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou é infectada pelos esporos pútridos.

Ações

Ataques Múltiplos. O lacaio da mente pútrida faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) cortante.

Sopro Ácido (Recarga 4–6). O servo exala um jato de esporos ácidos vindo dos pulmões apodrecidos em um cone de 4,5 metros. Cada criatura na área sofre 36 (8d8) pontos de dano ácido, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13. Se falhar na salvaguarda, a criatura também fica infectada com esporos pútridos.

Esporos de Mente Pútrida. A infecção acontece quando esporos pútridos são inalados ou engolidos. Criaturas infectadas devem fazer uma salvaguarda de Constituição CD 13 no fim de cada descanso longo. Nada acontece caso sejam bem-sucedidas na salvaguarda; mas, caso sejam malsucedidas, sofrem 9 (2d8) pontos de dano ácido e seus pontos de vida máximos são reduzidos na mesma quantidade. A infecção termina quando a criatura for bem-sucedida em salvaguardas após dois descansos longos consecutivos, ou então quando receber os benefícios de uma magia de *restauração menor* ou magia outro efeito mágico. Uma criatura morta por causa dessa doença se transforma em um lacaio da mente pútrida após 24 horas, a menos que o cadáver seja destruído.

Lacaio Monolítico

Um conjunto de armadura élfica de desfile — belamente ornamentada, mas talvez não lá muito funcional — repousa alerta.

Belos Constructos. O lacaio monolítico, assim como o campeão monolítico, é um triunfo estético da arte de fazer constructos. No caso do lacaio, a forma tem mais prioridade do que a funcionalidade, uma vez que a função dele é majoritariamente parecer bonito enquanto fica imóvel, pronto para realizar funções servis para seus mestres feéricos das sombras.

Mais Servo do que Guerreiro. Como é moldado na forma de uma grande armadura, o lacaio parece mais feroz do que de fato é. Sua habilidade em batalha não é desprezível, mas lutar não é sua função principal. Eles são uma combinação de servo doméstico e cão de guarda com um imponente verniz marcial. Assim como o campeão monolítco, o poder mais impressionante de um lacaio monolítico é sua habilidade de substituir o oponente por um dublê feito de sombras. Ao pesar os riscos de causar problemas nas cortes feéricas, essa ameaça deve ser encarada com seriedade por seres que não conhecem os feéricos das sombras.

Lealdade Perfeita. Lacaios monolíticos seguem suas ordens ao pé da letra, e têm uma lealdade inabalável.

Natureza de Constructo. Um lacaio monolítico não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Lacaio Monolítico

Constructo Grande, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 60 (8d10 + 16)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Imunidades a Dano contundente, cortante, perfurante e venenoso de ataques não mágicos por armas que não sejam adamantinas

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Élfico, Umbralês

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Destituição Flagrante. Enquanto estiver em uma corte ou castelo feérico, um lacaio monolítico que acerta um golpe com a espada grande pode tentar forçar a substituição do alvo por um dublê feito de sombras. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 10 ou fica invisível, silencioso e paralisado enquanto uma versão ilusória de si mesmo permanece visível e audível — e sob o controle do lacaio monolítico, gritando para que seus aliados recuem ou coisa do tipo. Fora de locais feéricos, essa característica não funciona.

Chama Feérica. O ritual que dá vida a um lacaio monolítico garante a ele uma chama interna que pode ser usada para incrementar suas armas ou seu punho com dano gélido ou ígneo adicional, dependendo das necessidades do constructo.

Construção Simples. Lacaios monolíticos são construídos usando métodos feéricos delicados. Eles se desfazem em pedaços e são destruídos ao sofrerem um acerto crítico.

Ações

Espada Longa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante mais 9 (2d8) gélido ou ígneo.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) contundente mais 9 (2d8) gélido ou ígneo.

Lemureano (Kaguani)

Esse humanoide peludo se desloca silenciosamente pela copa das árvores, carregando uma zarabatana. Observa com atenção os visitantes com seus olhos inteligentes e arregalados.

Governantes das Selvas. Esses humanoides pequenos, inteligentes e com aparência de macaco vivem em sociedades reclusas e primitivas nas profundezas da selva. São onívoros, subsistindo de frutas e raízes, insetos e larvas, ovos de pássaros e de cobras, pássaros e pequenos mamíferos. Às vezes, fazem escambo com criaturas mais desenvolvidas para conseguir metais ou itens mais elaborados.

Planadores Noturnos. Lemureanos são noturnos, embora sejam capazes de adotar o fuso do dia caso necessário. Preferem caçar e se mover planando entre as árvores, pegando as presas desprevenidas.

Idosos Grisalhos. Os indivíduos de pelagem grisalha são os kaguanis mais antigos e reverenciados, chegando a ter 80 anos; a idade deles pode ser estimada pelo tom de cinzento da pelagem, mas eles não contam os anos. Esses grisalhos são indivíduos inteligentes que dominam as artes arcanas, embora raramente persigam a arte da necromancia — um forte tabu os impede de interagir com os mortos.

Um lemureano típico tem cerca de 60 centímetros de altura e pesa pouco menos de 15 quilos.

Lemureano

Humanoide Pequeno (lemureano), neutro

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 14 (4d6)
Deslocamento 6 m, escalada 3 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	8 (–1)

Perícias Acrobacia +4, Furtividade +4
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum, Lemureano
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Planar Silencioso. O lemureano pode planar por 1 minuto, quase sem emitir som algum. Ele atinge um deslocamento de voo de 12 metros, e deve se mover por pelo menos 6 metros no próprio turno para continuar planando. Um lemureano planando tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Ataque Furtivo (1/Turno). O lemureano causa 3 (1d6) pontos de dano extra quando atingir com um ataque com arma e tiver vantagem. O mesmo acontece se o alvo estiver a até 1,5 metro de um aliado do lemureano que não esteja incapacitado. Para tal, o lemureano não pode ter desvantagem na jogada de ataque.

Ações

Adaga Kukri. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) perfurante.

Zarabatana. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 7,5/30 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica envenenado e inconsciente por 1d4 horas. Outra criatura pode usar uma ação para acordar o alvo com uma sacudida, interrompendo a inconsciência, mas não o envenenamento.

Lemureano Grisalho

Humanoide Pequeno (lemureano), neutro

Classe de Armadura 13 (16 com *armadura arcana*)
Pontos de Vida 67 (15d6 + 15)
Deslocamento 6 m, escalada 3 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (–1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)

Perícias Acrobacia +5, Furtividade +5
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Comum, Lemureano
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Planar Silencioso. Igual ao lemureano.

Ataque Furtivo (1/Turno). O lemureano grisalho causa um dano extra de 7 (2d6) quando atingir com um ataque com arma e tiver vantagem. O mesmo acontece se o alvo estiver a até 1,5 metro de um aliado do lemureano grisalho que não esteja incapacitado. Para tal, o lemureano grisalho não pode ter desvantagem na jogada de ataque.

Conjuração. O grisalho é um conjurador de 5º nível. Seu atributo de conjuração é Inteligência (CD 13 para evitar magia, +5 para acertar com ataques mágicos). O grisalho tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor, luz, mãos mágicas, rajada de veneno, resistência*
1º círculo (4 espaços): *armadura arcana, sono*
2º círculo (3 espaços): *detectar pensamentos, passo nebuloso*
3º círculo (2 espaços): *relâmpago*

Ações

Adaga Kukri. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante.

Zarabatana. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 7,5/30 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica envenenado e inconsciente por 1d4 horas. Outra criatura pode usar uma ação para acordar o alvo com uma sacudida, interrompendo a inconsciência, mas não o envenenamento.

Leshy

Um lesby é um homem estranho vestido com trapos, com a pele coberta por crescimentos que lembram cascas de árvore e raízes. O cabelo e a barba que emolduram seus penetrantes olhos verdes são retorcidos como trepadeiras vivas.

Expandindo a Natureza Selvagem. Leshies solitários tratam de plantas e animais em grutas perto de florestas, e são os protetores autoproclamados dos limites da mata. Têm pouca paciência com intrusos, e frequentemente matam, sequestram ou amedrontam seres que abrem trilhas ou que trabalham como guias. Com sua habilidade de *crescimento de plantas*, sabotam terras cultivadas, apagam trilhas e criam paredes de ervas daninhas e moitas para manter a civilização afastada. Usando *falar com plantas*, eles transplantam perigosas criaturas do tipo planta para desencorajar novas migrações. Alguns mantêm animais raivosos para usar com o mesmo propósito.

Ladrões de Machado. Leshies preferem usar truques a entrar em combate. Gostam particularmente de fazer intrusos se perderem usando mimetismo. Quando desafiados, usam a habilidade de mudar de tamanho para afugentar intrusos, mas nunca hesitam em lutar até a morte a serviço da floresta caso seja necessário. Leshies odeiam metal, especialmente machados, e desviam de suas rotas para roubar itens desse material e fazer com que seus portadores se percam por aí.

Aceitam Propina. Com um cortejo cuidadoso e presentes apropriados, é possível conseguir a ajuda inconstante de um leshy. Isso pode ser arriscado, porém, porque leshies amam travessuras. Ainda assim, às vezes a ajuda de um leshy pode se provar essencial para um grupo atravessando florestas ancestrais.

LESHY

Monstruosidade Média, caótico e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 84 (13d8 + 26)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Perícias Enganação +5, Furtividade +3, Percepção +4, Sobrevivência +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do leshy é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *amizade animal, falar com animais, passo sem rastro*

1/Dia cada: *bordão místico, crescimento de plantas, emaranhar, falar com plantas, gargalhada nefasta*

Camuflagem. Um leshy tem vantagem em testes de Furtividade caso esteja pelo menos parcialmente obscurecido pela folhagem.

Mimetismo. Um leshy pode imitar o canto e a voz das criaturas que já escutou. Para usar essa habilidade, o leshy faz um teste de Carisma (Enganação). Ouvintes bem-sucedidos em um teste resistido de Sabedoria (Intuição) ou Inteligência (Natureza) — à escolha do DM — percebem que o som é uma imitação. O leshy tem vantagem no teste caso esteja imitando um tipo genérico de criatura (o grito de um corvo, o urro de um urso) e não a voz específica de um indivíduo.

Ações

Ataques Múltiplos. O leshy faz dois ataques com a clava.

Mudança de Tamanho. O leshy parece mudar de tamanho, aparentando ficar tão alto quanto um carvalho enorme (Colossal) ou tão pequeno quanto uma folha de grama (Minúsculo). Essa mudança é totalmente ilusória e, portanto, as estatísticas do Leshy não mudam.

Clava. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) contundente.

Libéstura

Essas criaturas voejantes parecem libélulas, porém têm três pares de asas feitas com teias de aranha e um corpo de madeira farpada. Lampejos de cores brilhantes percorrem seu corpo.

Costuram as Bocas. Povos da floresta mal falam quando libésturas voejam por entre as árvores, pois essas criaturas ficam de ouvidos atentos para detectar mentiras, e costuram a boca, o nariz e os olhos de qualquer infrator. Alguns dizem que os velhos bosques estão cheios de mentirosos, razão pela qual a parte mais profunda da floresta está sempre mergulhada em silêncio. Outros dizem que a floresta usa as libésturas para sufocar aqueles que quebram pactos ou que revelam segredos que não deveriam.

É mais difícil um aventureiro enxergar a própria libéstura do que o trabalho da criatura: cadáveres com bocas e narinas costuradas escondidos pela vegetação, crianças misteriosas cujas bocas são marcadas por pontos negros e que observam intrusos de longe ou dríades que descem de árvores com os olhos fechados contra os males da civilização.

Buscam Maldições. Existem vários tipos de libésturas. Algumas atacam com base em outros gatilhos vocais que não mentiras. Libésturas faixa-negra, por exemplo, detectam xingamentos e blasfêmias religiosas.

Quando atacam, libésturas disparam de seus esconderijos para surpreender os alvos. Caso eles estejam com a boca fechada, elas focam nas narinas das vítimas, a menos que sejam ameaçadas por outro oponente. Libésturas atacam até que tenham costurado a boca, os olhos e as narinas de todos os oponentes ou até que sejam destruídas.

Libéstura

Fera Minúscula, sem alinhamento

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 7 (3d4)

Deslocamento 3 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	19 (+4)	10 (+0)	1 (−5)	12 (+1)	4 (−3)

Perícias Furtividade +6

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Camuflagem. Uma libéstura nos arredores de uma floresta tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Detectam Blasfêmias. Espécimes da variedade mais comum de libéstura atacam quaisquer alvos que blasfemem em voz alta — ato que podem detectar a uma distância de até 30 metros, a menos que a criatura seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 13.

Ações

Costura. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1 perfurante, e a libéstura costura a boca, as narinas ou os olhos da vítima. Com velocidade sobrenatural, a libéstura pica repetidamente o rosto da vítima; faz um ponto a cada picada, usando a própria pele da criatura como linha. A pele usada na costura rapidamente escurece, definha e absorve o ponto. São necessárias duas ações e uma lâmina afiada para cortar as linhas e reabrir o orifício, e o processo causa dor intensa e 2 pontos de dano cortante. Uma vítima que tem a boca e as narinas costuradas começa a sufocar no começo de seu próximo turno.

Libésturas em Midgard

No Poço das Névoas das profundezas de Margreve, uma variedade verde e dourada ataca povos do espinheiro, megeras e quaisquer outras criaturas que permitam que a magia escape de seus lábios. Libésturas disparam, planam e realizam voos rasantes com perfeito controle. A maioria delas possui 15 centímetros de comprimento, mas guardiões que se aventuraram por mais longe em Margreve alegam ter descoberto asas caídas de libéstura com mais de 1,50 metro de comprimento, sugerindo a existência de exemplares capazes de costurar a boca e os olhos de gigantes.

Comunidades nos arredores de Margreve soltam libésturas de baús de madeira durante julgamentos na floresta para encorajar testemunhas a falarem a verdade. No cerne dos bosques, uma das filhas de Baba Yaga policia seu "rebanho" de crianças roubadas usando libésturas.

Likho

Essa criatura, deformada como um goblin, ostenta um único grande olho no centro do rosto. Veste-se com trapos escuros e imundos; as garras e os braços espinhosos combinam com o torso recurvado.

Atitude Feroz. Likhos são lutadores desprezíveis; enfraquecem inimigos de longe com ataques mágicos que enfeitiçam e debilitam. Depois, avançam em uma investida ágil e saltam sobre os adversários, rasgando-os com as garras dos pés e das mãos.

Zombarias e Insultos. Um likho usa sua magia de *mensagem* para provocar e zombar de um alvo à distância enquanto caça. Além disso, atirando maldições e má sorte, likhos frustram e enfurecem os inimigos, uma vez que são muito difíceis de se acertar. Um likho gosta de perseguir humanoides inteligentes e de atormentá-los, escondendo-se até ser descoberto ou até ficar cansado de caçar.

Comedores de Órgãos. Likhos adoram drenar sorte e aptidão. Após imobilizar uma criatura, eles mordem o abdômen da vítima com seus dentes serrilhados, devorando os órgãos da presa ainda viva. Um likho consome apenas os órgãos de humanoides, deixando o resto da carcaça para trás.

LIKHO

Monstruosidade Média, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 90 (12d8 + 36)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	21 (+5)

Salvaguardas Des +7, Car +8
Perícias Acrobacia +7, Furtividade +10, Percepção +6
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16
Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Goblin
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Olhar Disruptivo. Como uma ação bônus, o likho pode direcionar seu olhar para uma única criatura que ele possa ver, afligindo-a com um golpe temporário de azar. O alvo tem desvantagem em jogadas de ataque, salvaguardas e testes de perícia até o fim de seu próximo turno.

Bote. Caso o likho se mova pelo menos 6 metros em linha reta na direção de uma criatura e depois a ataque com as garras no mesmo turno, a criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 14 ou fica caída. Se o alvo fica caído, o likho pode usar uma ação bônus para fazer dois ataques adicionais com as garras contra ele.

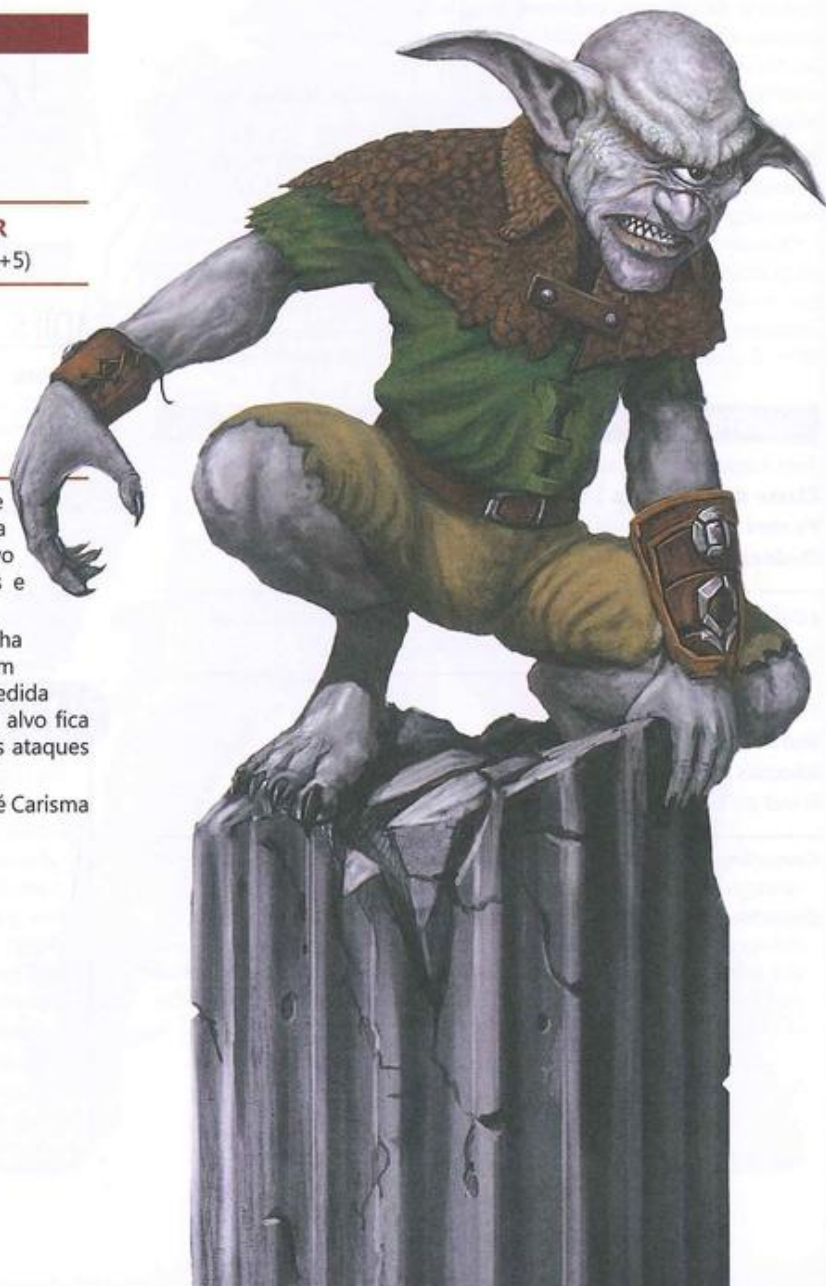
Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do likho é Carisma (CD 16 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *mensagem*
3/Dia cada: *coroa da loucura, raio do enfraquecimento, reflexos*
1/Dia: *rogar maldição*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O likho faz dois ataques com as garras.

Garras. Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 10 (2d6 + 3) cortante.

Limo de Sarcófago

Um sarcófago se abre para revelar uma luz sobrenatural e cintilante. Fiapos de um gélido âmbar ectoplásmico emanam de uma massa palpitante com um crânio enegrecido no centro.

Lodo Vigilante. Limos de sarcófago são mortos-vivos amorfos, colocados como guardiões em tumbas de seres poderosos para guardá-las e para fazer uma terrível vingança se abater sobre potenciais profanadores de criptas ancestrais. Eles fervilham com energia maligna, e os crânios escurecidos fornecem uma vigilância simplória.

Origens Confusas. Muitos sábios especulam que o primeiro limo de sarcófago surgiu acidentalmente em algum ritual de criação de múmias, que acabou dando vida aos conteúdos coagulados de vasos canópicos em vez do corpo da múmia propriamente dita. Outros defendem que o limo de sarcófago foi criado por um poderoso faraó-necromante que se dedicava à formulação de uma sentinela alquímica perfeita para servir de guarda em sua cripta.

Morte aos Ladrões de Tumbas. Esses limos ectoplásmicos são a perdição dos arrombadores, e um perigo constante para escavadores e amantes de antiguidades que exploram ruínas ou tumbas. Os rituais para a criação deles não foram totalmente perdidos; necromantes modernos ainda produzem essas abominações mortas-vivas para seus próprios propósitos, e ladrões de tumbas são transformados em limos caso não tomem o cuidado apropriado.

Natureza de Morto-Vivo. Um limo de sarcófago não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

LIMO DE SARCÓFAGO

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 102 (12d8 + 48)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	3 (−4)	12 (+1)	12 (+1)

Salvaguardas Sab +4, Car +4

Perícias Furtividade +4

Resistências a Dano ácido, necrótico

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, surdo

Sentidos Percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 11

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Amorfo. O limo de sarcófago pode passar por um espaço de até 2,5 centímetros sem precisar se espremer.

Ações

Ataques Múltiplos. O limo de sarcófago usa a presença aterradora, o Olhar Corruptor e ainda faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) contundente mais 14 (4d6) ácido.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha do limo de sarcófago e que esteja a até 18 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda ou caso o efeito termine sozinho, ela fica imune à presença aterradora do limo de sarcófago pelas próximas 24 horas.

Olhar Corruptor. O limo de sarcófago mira em uma criatura que ele possa ver a até 9 metros. Se o alvo puder enxergar o limo de sarcófago, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofre 14 (4d6) pontos de dano necrótico e tem seus pontos de vida máximos reduzidos em uma quantidade igual ao dano necrótico sofrido. Caso esse efeito reduza os pontos de vida máximos da criatura a 0, o alvo morre e seu corpo vira um limo de sarcófago após 24 horas. Essa redução perdura até que a criatura termine um descanso longo ou até que receba uma *restauração maior* ou outro efeito mágico.

Lince Nebulosa

Esse grande felino caminha sem fazer ruído, enquanto a lustrosa pelagem cinzenta emana fiapos de fumaça que deixam um rastro de espirais de bruma por onde ele passa. As órbitas pálidas mudam para duas fendas negras. O focinho franze para revelar um sorriso afiado enquanto o corpo do lince desaparece no meio de um nevoeiro.

Dividem o Rebanho. Linces Nebulosas são caçadoras caprichosas. São desonestas, manipuladoras e maldosas, brincando com a presa antes de matá-la. Raramente engajam em lutas frente a frente; em vez disso, desfazem-se em névoa e se refazem a partir dela para ameaçar suas vítimas. Usando a habilidade de solidificar e tornar venenosa a névoa ao seu redor, elas dividem grupos grandes em rebanhos menores e mais gerenciáveis.

Charcos Sombrios. Além de dar a elas uma reputação terrível, a tática dos Linces Nebulosas faz com que, vez ou outra, alguém ofereça recompensas para quem as matar. Além disso, sua natureza mágica faz com que sejam valiosas para praticantes de artes mágicas. Já a pelagem bela e grossa atrai muitos peleiros que podem não estar tão prontos assim para caçá-las. Por essas razões, Linces Nebulosas evitam a civilização, temendo represálias organizadas. Em vez disso, assombram pântanos e charcos, onde a névoa natural do local facilita suas caçadas. Se um humanoide inteligente passa por perto, elas mudam um pouco o cardápio sem hesitar.

Tagarelam com a Refeição. Apesar de reclusas, os Linces Nebulosas são inteligentes; falam tanto Comum quanto Silvestre. São particularmente orgulhosas e têm grande prazer em brincar com refeições em potencial para menosprezar e amedrontar as criaturas. Sobreviventes de encontros com uma lince nebulosa invariavelmente mencionam a constante necessidade das criaturas de exaltarem a si mesmas.

Lince Nebulosa

Monstruosidade Grande, caótico e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 127 (15d10 + 45)

Deslocamento 15 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Perícias Furtividade +7, Percepção +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Silvestre

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração da lince nebulosa é Carisma. Ela pode conjurar as seguintes magias, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia: *forma gasosa*

Constituição de Fumaça. A lince nebulosa passa seu tempo tanto na forma gasosa quando na forma sólida. Sua constituição única o torna imune a todas as magias e ataques relacionados a neblinas ou gases, inclusive os da própria espécie. Uma lince nebulosa enxerga claramente através de obscurecimento leve ou pesado causado por névoas, neblinas ou magias como *névoa obscurescente*.

Ações

Ataques Múltiplos. A lince nebulosa faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 17 (3d8 + 4) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) cortante.

Sopro Venenoso (Recarga 5–6). A lince nebulosa exala uma névoa em uma área esférica com raio de 12 metros centrada nela mesma. Qualquer criatura que respire e que acabe o próprio turno na área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou fica envenenada por 1d4 + 1 rodadas.

Lindorme

Rolando por aí como um saca-rolhas vivo e movendo-se com um silvo deslizante, a forma serpenteante de um lindormes escorrega com agilidade pelo gelo usando as garras curvadas. Ele tem a mandíbula sempre entreaberta e exala o fedor de mil tumbas.

Veloz e Suave como o Gelo. Lindormes têm longos corpos e mandíbulas de crocodilo, mas se arrastam pela terra sobre membros espigados. As garras são longas e curvadas, servindo para deslocamento sobre o gelo. Poucos seres são mais ágeis deslocando-se no gelo do que eles.

Caçadores Marítimos. Na natureza selvagem, lindormes caçam em grupos, procurando baleias saltantes, focas ou pescadores descuidados. Usam as táticas de bando dos lobos e adoram surpreender seus inimigos. Com a considerável inteligência que têm, são capazes de escorregar rápido na direção de uma presa, abocanhando um pedaço dela enquanto passam ou agarrando-a com as caudas constritoras.

Lindorme

Dragão Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 136 (16d10 + 48)

Deslocamento 12 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	20 (+5)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Salvaguardas For +7, Des +8, Con +6

Perícias Acrobacia +8, Atletismo +8, Furtividade +9, Percepção +4

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Imunidades a Dano gélido

Imunidades à Condição caído, inconsciente, paralisado

Sentidos sismiconsciência 36 m no gelo, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Dracônico

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Febre Lindorme. Uma criatura infectada com a doença transmitida pela mordida do lindormes ganha um nível de exaustão uma hora depois de infectada. Deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 14 após cada descanso longo. Caso seja malsucedida na salvaguarda, a criatura ganha um nível de exaustão e não recuperará nenhum dado de vida pelo descanso longo. Caso seja bem-sucedida na salvaguarda, a criatura recupera um nível de exaustão e também os dados de vida normalmente. Se a criatura infectada tiver seus níveis de exaustão reduzidos a zero sendo bem-sucedida em salvaguardas, ela fica curada da doença.

Esquiador Deslizante. Lindormes não sofrem penalidade por terreno difícil quando estão no gelo, e são imunes aos efeitos de uma magia de *graxa*.

Ventre de Cobra. Quando colocam os ventres sensíveis no gelo, lindormes podem sentir a aproximação de criaturas pelas vibrações que elas causam, o que lhes garante sismiconsciência.

Ações

Ataques Múltiplos. O lindorme faz um ataque de mordida, um ataque com as garras e um ataque de constrição.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou contrai a febre lindorme.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 17 (3d8 + 4) cortante.

Constrição. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 14 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e o lindorme não pode usar a constrição em outro alvo.

LIOSALFAR

Uma cortina de cores ondulantes assume uma forma humanoide. O corpo de caleidoscópio se transforma e brilha com padrões surpreendentes.

Esses metamorfos enigmáticos, às vezes conhecidos como "elfos da luz" por assumirem uma vaga forma élfica, fazem seus lares nas margens do mundo, onde a realidade se dobra e as leis da física se desfazem. Os corpos mutáveis são compostos inteiramente de cores oscilantes. Comunicam-se com padrões de luzes que piscam, mas conversam com outras raças em um tom ecoante e musical que parece vir de todos os lugares e de nenhum lugar ao mesmo tempo.

Servos do Destino. Seus objetivos às vezes parecem inconsequentes ou simplesmente desconcertantes, mas eles também já despedaçaram montanhas e derrubaram reinos. Muitos acreditam que são agentes do Destino; outros, que a motivação desses seres é apenas uma estética alienígena ou a mera diversão.

Visão em Padrões. Aqueles que já conversaram com liosalfares dizem que eles falam como se toda a existência fosse um mar de padrões e cores que precisa ser organizado de forma satisfatória. Eles mal compreendem as preocupações mortais.

Inimigos dos Ramagues. Os liosalfares têm uma rivalidade antiga com os ramagues, criadores de portais a quem eles desprezam como "corruptores de padrões".

Natureza Elemental. Um liosalfar não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

LIOSALFAR

Elemental Grande, neutro

Classe de Armadura 17

Pontos de Vida 110 (20d10)

Deslocamento 0 m, voo 18 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	25 (+7)	10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)

Salvaguardas Des +10, Con +3, Int +7, Sab +7, Car +4

Perícias Arcanismo +7, Intuição +7, Percepção +7

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano psíquico, radiante, venenoso

Imunidades à Condição agarrado, caído, cego, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto (veja a habilidade especial Luziforme), inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos Percepção às cegas 36 m, visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas Celestial, Comum, Élfico, Gigante

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Mentalidade Alienígena. A consciência exótica de um liosalfar rende a ele imunidade a efeitos psicológicos, e uma criatura que tente ler seus pensamentos fica confusa por 1 rodada.

Vulnerabilidade à Escuridão. A escuridão mágica é danosa ao liosalfar. Eles sofrem 2d10 pontos de dano necrótico, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Constituição CD 14, sempre que começam o próprio turno em uma área de escuridão mágica. Escuridão natural é desconfortável, mas não danosa a eles.

Movimento Incorpóreo. O liosalfar pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) pontos de dano energético se terminar o próprio turno dentro de um objeto sólido.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do liosalfar é Inteligência (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *acudir os moribundos, augúrio, detectar magia, imagem silenciosa, leque cromático, luz, luzes dançantes*

2/Dia cada: *alterar-se, padrão hipnótico, presságio, rajada prismática, raio ardente, turvar*

1/Dia cada: *raio solar, terreno alucinatório, transição planar*

Luziforme. Liosalfares são compostos inteiramente de luz. São incorpóreos e não estão sujeito à redução de atributo, polimorfia, petrificação ou ataques que alterem sua forma.

Brilho Prismático. Liosalfares emanam uma iluminação de arco-íris igual uma magia de *luz do dia*. Não podem apagar esse brilho sem perecer, mas podem reduzi-lo à vontade até torná-lo equivalente à iluminação de uma tocha. Mesmo quando usam *alterar-se*, emitem um brilho fraco e difuso que é visível na meia-luz ou na escuridão.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O liosalfar faz dois ataques com o Toque Disruptivo.

Toque Disruptivo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 26 (4d12) radiante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou fica atordoado por 1 rodada.

LIOSALFARES EM MIDGARD

Antes patronos do reino élfico de Espinho, os liosalfares são habitantes das auroras boreais que flutuam sobre Hyperborea. Os liosalfares são protetores distantes desse reino perdido, mas passam a maior parte do tempo viajando entre Midgard e outros planos da existência. Têm um dom para os padrões, e são exploradores e intrometidos por natureza.

Locus Elemental

O chão treme e se abre enquanto rochas caem, jatos de lava irrompem e ventos uivantes sopram ao redor de um locus elemental. A terra está furiosa.

Espírito da Terra. Locus elementais são espíritos vivos que habitam ou incorporam trechos do ambiente ou características geográficas. São a personificação definitiva da natureza: a própria terra criando vida. Variam em tamanho, de pequenos montes a cordilheiras inteiras, sem padrão específico sobre onde se instalam.

Natureza Obstinada. Locus elementais protegem ferozmente o lugar onde se instalam. Não toleram interferências no funcionamento da natureza e desafiam todos aqueles que despojam a terra — sejam mortais, monstros ou deuses.

Natureza Elemental. Um locus elemental não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

LOCUS ELEMENTAL

Elemental Colossal, neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 290 (20d20 + 80)
Deslocamento 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	1 (–5)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Salvaguardas Int +6, Sab +6, Car +6
Perícias Natureza +6, Percepção +6
Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante
Imunidades a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo, trovejante, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente paralisado, petrificado
Sentidos sismiconsciência 36 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Primordial
Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Imortal. O locus elemental não envelhece e nem morre quando tem seus pontos de vida reduzidos a 0. Caso aconteça, ele cai em um estado latente por 25 semanas antes de retornar à atividade com pontos de vida máximos. Suas crias elementais continuam lutando contra quaisquer inimigos que ataquem o locus elemental; se não houver inimigos, elas defendem a área do locus.

Imenso. O locus elemental é maior do que a maioria das criaturas Colossais, ocupando um espaço de 18 por 18 metros. O movimento do locus não é afetado por terreno difícil, nem por criaturas Enormes ou menores. Outras criaturas podem entrar no espaço do locus elemental e se mover por ele, mas devem ser bem-sucedidas em um teste de Força (Atletismo) CD 20 a cada 3 metros de deslocamento. Se falharem, ficarão caídas e não se moverão mais nesse turno.

Crias Elementais. Como ação bônus, o locus elemental pode perder 82 pontos de vida para fazer brotar crias elementais de ar, terra, fogo ou água para servi-lo. Crias elementais obedecem à vontade do criador e não são totalmente independentes. Os tipos de elemental que o locus pode criar dependem do terreno que ele incorpora; por exemplo, um locus elemental no deserto pode ter crias elementais de terra, fogo e ar, mas não de água. As crias elementais jogam o turno delas imediatamente após o turno do locus elemental.

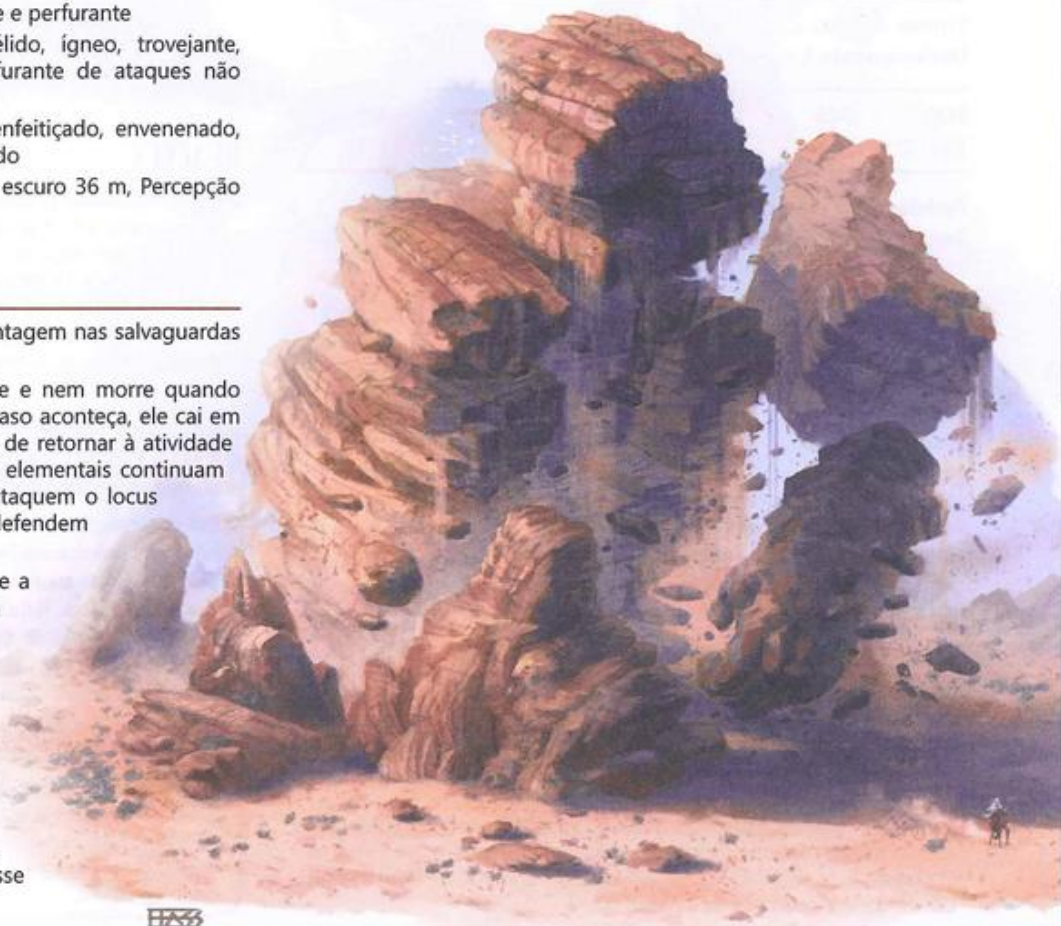
Monstro de Cerco. O locus elemental causa dano em dobro a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O locus elemental faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +15 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 36 (6d8 + 9) contundente. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 23 ou fica caído.

Locus Elementais em Midgard

Entre os Tamasheq, os locus elementais são venerados como divindades menores, quase tão poderosos quanto os próprios Lordes dos Ventos. Os feiticeiros de Kush tentam capturar e escravizar os locus há décadas; não tiveram sucesso até onde se sabe, mas ficam mais fortes (e mais próximos de seu objetivo) a cada tentativa.

Lodaçário

A criatura que emerge das sombras do pântano é baixa e magra. Tem o corpo pálido coberto por fungos e musgos que parecem crescer diretamente sobre sua pele, e seus olhos verdes choram lágrimas de sangue.

Lodaçários são feéricos selvagens e degenerados que gostam de construir caminhos aparentemente seguros através dos pântanos traiçoeiros — mas esses caminhos são, na verdade, repletos de armadilhas e pontos de emboscada.

Guias Nada Confiáveis. Lodaçários caçam em bandos de três a seis, e frequentemente estão a serviço de criaturas mais poderosas, especialmente aquelas que dominam magias poderosas. Como resultado, muitos desses caminhos levam viajantes descuidados até bosques que abrigam covens de megeras escarlates ou até covis de dragões negros!

Pântano. Lodaçários se adaptaram das florestas silvestres para os pântanos: têm massas de fungos verdes e vermelhos brotando da pele, cogumelos e galhos crescendo em pontos aleatórios do corpo e musgos pendendo sob os braços. Os olhos são de cor verde florestal, permanentemente úmidos com lágrimas de sangue — as lendas afirmam que elas vêm do ódio pelo banimento e também da agonia de saber que jamais poderão voltar.

Odeiam Espreitadores Musgosos. Às vezes, lodaçários são confundidos com espreitadores musgosos, mas os dois se desprezam mutuamente e consideram a comparação odiosa.

Lodaçário

Feérico Pequeno, caótico e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 22 (5d6 + 5)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +5, Percepção +3, Sobrevivência +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Silvestre, Umbralês

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Anfíbio. O lodaçário pode respirar no ar e na água.

Camuflagem do Pântano. O lodaçário tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno pantanoso.

Movimento Brutal. Caso o lodaçário surpreenda uma criatura, ele ganha uma ação bônus, que pode usar no primeiro turno de combate para fazer um ataque com as garras, um ataque de mordida ou um ataque com o Vômito do Charco.

Ações

Ataques Múltiplos. O lodaçário faz dois ataques, sendo um deles necessariamente um ataque com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) cortante.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Vômito do Charco (Recarga 5–6). O lodaçário vomita fluidos do charco misturados com ácido estomacal em um alvo a até 6 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 11 ou fica cego por 1d4 rodadas.

Reações

Fuga Enlameada (1/Dia). Se um ataque reduzir os pontos de vida do lodaçário a 0, o ser se desfaz em uma poça de água pantanosa imunda e tem seus pontos de vida reduzidos a 1 em vez disso. O lodaçário pode se mover usando seu deslocamento normal nessa forma, incluindo movimentos por espaços ocupados por outras criaturas. O lodaçário pode se regenerar como uma ação bônus no começo de seu próximo turno, ainda com 1 ponto de vida.

Lodaçários em Midgard

No passado, lodaçários serviam à Rainha Feérica Titânia como honrosos batedores e espiões. Os padrões mentais que cultivaram, porém, os tornaram suscetíveis às bajulações da irmã obscura de Titânia, Sarastra, Rainha da Noite e da Magia. Ela implantou nos lodaçários a fome de carne, e muitos sucumbiram ao encanto de Sarastra. Eles então se voltaram contra os feéricos que tentaram resistir, devorando os antigos companheiros.

Quando os lodaçários recuperaram os sentidos, viram a matança que haviam perpetrado, incluindo os restos mortais de um jovem e amado duplicante que Titânia tinha jurado proteger. Titânia então amaldiçoou e baniu os lodaçários, mudando a forma que tinham e os admoestando a arrepender-se e expiar seus pecados. Eles não deram a mínima para a advertência dela, e não demonstraram remorso algum.

Lorde das Vinhas

Esse humanoide de membros compridos, coberto por uma pele verde de casca de árvore e gavinhas entrelaçadas, emana uma aura palpável de horror.

Mistura de Carne e Vinhas. Lordes das vinhas são formados pela união entre fantoches de gavinhas totalmente crescidos e descendentes do povo das plantas, cultivados na base da força. Entre seus servos estão quase todas as espécies de plantas, incluindo fantoches de gavinhas e trolls esqueletos das vinhas.

Florestas Andantes. Lordes das vinhas estão sempre procurando expandir e engrandecer florestas e selvas a serviço de seus deuses e demônios patronos, ou simplesmente de expandir o próprio poder. Em muitos casos, obrigam árvores a andar pelas pradarias e terras lavradas em noites sem lua, reclamando tal território para as matas.

LORDE DAS VINHAS

Planta Média, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 105 (14d8 + 42)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Salvaguardas Con +6, Sab +6, Car +7
Vulnerabilidades a Dano ígneo
Imunidades à Condição cego, surdo
Sentidos percepção às cegas 9 m (cegos além desse raio), Percepção passiva 13
Idiomas Comum
Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Andarilho Verde. O lorde das vinhas ignora restrições de movimento e danos causados por vegetação rasteira natural.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Regeneração. O lorde das vinhas recupera 10 ponos de vida no começo de seu turno caso tenha pelo menos 1 ponto de vida, contanto que esteja em sua floresta ou selva natal.

Mente-Raiz. Em sua floresta ou selva natal, a Percepção às cegas do lorde das vinhas se estende por até 18 metros, ele é bem-sucedido em qualquer teste de Sabedoria (Percepção) e não pode ser surpreendido.

Bolsas de Esporos (1/Semana). O lorde das vinhas pode soltar sementes que ficam em bolsas especializadas em seus tentáculos de gavinhas. Essas sementes brotam na forma de 1d4 vagens, que atingem a maturidade em 3 dias. As vagens contêm esporos nocivos que são liberados quando elas são pisoteadas, colhidas ou quando alguém mexe com as vagens de alguma forma. Um humanoide ou uma fera que inala os esporos deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 contra doença ou tentáculos começam a crescer dentro do corpo da criatura. Se a doença não for curada em até 3 meses, os tentáculos tomam o sistema nervoso central da criatura, e ela vira um fantoche de gavinhas.

Lordes das Vinhas em Midgard

Lordes das vinhas devem muito de sua ancestralidade aos Kijanis, os habitantes originais de Kush. Eles são agentes do Andarilho Verde, trabalhando para espalhar a Selva Viva além de suas fronteiras atuais. Os lordes das vinhas comandam habitantes da selva, fazendo-os lutar na como fantoches de gavinhas, e frequentemente aliciam círculos de druidas com promessas de grande poder.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O lorde das vinhas faz dois ataques com as garras e quatro ataques com os tentáculos. Uma criatura não pode ser alvo de mais de um ataque com os tentáculos por turno.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d6 + 5) cortante.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d4 + 5) cortante mais 3 (1d6) venenoso.

Despertar o Verde (1/Dia). O lorde das vinhas anima magicamente uma ou duas árvores que ele possa ver a até 18 metros. Essas árvores têm as mesmas estatísticas de um ente, exceto pelo fato de que têm valores de Inteligência e Carisma igual a 1, não podem falar e têm apenas a opção de Pancada como ação. Uma árvore animada age como uma aliada do lorde das vinhas. As árvores permanecem animadas por 1 dia ou até que morram; ou ainda até que o lorde das vinhas morra, esteja a mais de 36 metros das árvores ou até que o lorde das vinhas use uma ação bônus para transformá-las de volta em árvores inanimadas. Depois disso, se for possível, as árvores criam raízes.

FANTOCHE DE GAVINHAS

Esses guerreiros vegetais se movem aos trancos e barrancos com vinhas verdes e finas saindo pelas órbitas vazias, bocas e ouvidos. As plantas se enrolam ao redor da cabeça, peito e braços da criatura.

Qualquer fera ou humanoide pode virar um fantoche de gavinhas caso seja infectado por um lorde das vinhas.

Plantas Sentinelas. Fantoches de gavinhas atacam irracionalmente criaturas que ameaçam a floresta ou a selva que eles habitam. Os fantoches não têm senso de autopreservação: sempre lutam até a morte.

Visão Fraca. Fantoches de gavinhas não enxergam quase nada a mais de 9 metros de distância.

Mente-Raiz. Todos os fantoches de gavinhas são conectados por uma consciência coletiva chamada mente-raiz; quando um dos fantoches percebe um perigo específico, todos ficam sabendo. Isso inclui reconhecer inimigos que mataram outros fantoches de gavinhas ou que estejam sendo procurados pelo lorde das vinhas, pelo druida ou pela dríade do espinho crepuscular que os comanda.

FANTOCHE DE GAVINHAS

Planta Média, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 13 (armadura de couro batido)

Pontos de Vida 34 (4d8 + 16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	6 (−2)	6 (−2)	8 (−1)

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Imunidades à Condição cego, surdo

Sentidos Percepção às cegas 9 m (cego além desse raio), Percepção passiva 8

Idiomas —

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Regeneração. O fantoche de gavinhas recupera 5 pontos de vida no começo do próprio turno caso tenha pelo menos 1 ponto de vida e esteja em terreno de selva.

Mente-Raiz. Dentro da floresta ou selva de um lorde das vinhas, a percepção às cegas de um fantoche de gavinhas se estende por até 18 metros, ele é bem-sucedido em qualquer teste de Sabedoria (Percepção) e não pode ser surpreendido.

Andarilho Verde. O fantoche de gavinhas ignora restrições de movimento e danos causados por vegetação rasteira natural.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Lança Assegai. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante, ou 7 (1d8 + 3) perfurante caso a arma seja usada com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

Projétil de Espinhos. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 6/18 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) perfurante, e o espinho explode em uma esfera de 3 metros de raio centrada no alvo. Cada criatura na área afetada além do alvo original sofre 4 (1d8) pontos de dano perfurante, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13.

Lordes Demônios

Incontáveis poderes demoníacos lotam os planos inferiores. Feras ancestrais somem da história mortal apenas para aparecer éons mais tarde, trazidas de volta ao Plano Material por suas maquinações.

Akyishigal, Lorde Demônio das Baratas

De todos os demônios que espreitam no Abismo, poucos são tão cruéis e nojentos quanto Akyishigal, o lorde das baratas. Suas mandíbulas imundas batem sem cessar, ávidas por carne e pelas almas de humanoides.

Corrupção de Civilizações. Embora Akyishigal tenha criado toda uma raça à sua imagem e semelhança, ele deseja ter seguidores entre os humanos, elfos e outras raças. Assim, pretende corromper as civilizações, apodrecendo-as de dentro para fora. Apesar de sua repugnância, Akyishigal tem súditos entre pessoas que vivem na rua, moradores de comunidades e aqueles que espreitam nos submundos escuros das cidades. Seus santuários ficam em casas abandonadas, curtumes e abatedouros, assim como nos esgotos e outros lugares parecidos.

Sacrifícios Imundos. Nesses santuários, vítimas sequestradas descobrem-se afundadas em imundície. Enquanto os cultistas do demônio entoam cânticos, baratas sacramentais devoram os olhos e a língua dos prisioneiros. Uma vítima que sobreviva ao rito é jogada de volta às ruas.

Cultos Persistentes. Os cultos a Akyishigal são tão difíceis de aniquilar quanto as infestações das próprias baratas. Seus seguidores podem ser afugentados ou massacrados à vontade, mas sempre ressurgem no meio da multidão fervilhante de desfavorecidos. Adoradores típicos incluem humanoides, especialmente kobolds e goblins, assim como baráteos, demônios menores, seres escravizados, servos e criaturas das sombras de todos os tipos.

Alquam, Lorde Demônio da Noite

Alquam — o Negrume Silencioso, o Olhos na Noite, o Caçador Sombrio — é o lorde demônio da noite e das criaturas que perambulam por ela. Ele tem uma afinidade particular pelas corujas; as estrigídeas e as corujas-harpia são criaturas sob sua influência. Quaisquer sombras ou cantos escuros da noite podem carregar suspiros até seus ouvidos. Alquam deleita-se com a música, embora diga-se que suas canções preferidas são capazes de reduzir a sanidade dos mortais a trapos. O bafo dele fede a carniça.

Alquam é composto majoritariamente de sombras, com algumas características que lembram uma coruja monstruosa. Ele tem 4,50 metros de altura e o corpo coberto por penas cinzentas, pintalgadas e cruzadas por faixas em um tom mais claro. A cabeça é de uma grande coruja, com chifres retorcidos para trás e olhos enormes e bulbosos que emanam um brilho amarelo. O corpo é esguio, de um preto tão profundo que suga a luz. As asas emplumadas são longas o suficiente para envolver o corpo inteiro.

Camazotz, Lorde Demônio dos Morcegos e do Fogo

Camazotz parece um homem corcunda e lânguido, coberto por uma pelagem negra e equipado com grandes asas membranosas. Os lábios dele, retorcidos em um sorriso sinistro, revelam a boca repleta de dentes tortos e afiados como agulhas. Os olhos emanam um brilho vermelho, como duas brasas de ódio. Os braços longos terminam em garras cruéis, e o ar ao redor dele brilha com ondas de calor intenso.

Lorde Morcego do Submundo. Camazotz é um ser de pura crueldade e ódio — um demônio maléfico que controla morcegos, vampiros e também os lugares escuros do submundo. Nas profundezas da terra e nas cavernas que se conectam à superfície, ele aguarda ansiosamente até que o lento manto da noite cubra a terra, quando pode sair para se alimentar e espalhar terror.

Novo Manto Flamejante. Recentemente, Camazotz roubou o aspecto ígneo do decrépito Huhueteotl, Lorde da Lareira e do Fogo da Vida. Com seu novo prestígio, Camazotz atraiu novos seguidores, destacou-se diante dos deuses de sua ascendência e solidificou seu lugar no Abismo como um poder a ser reconhecido. Cultos de derros, goblins e humanos dão graças em seu nome na escuridão.

Emergido da Escuridão. Com seus sentidos cegos, Camazotz prefere muito mais a escuridão do que a luz, mas, com sua nova habilidade de brincar com o fogo, ele está cada vez mais confiante sob a luz do sol.

Mechuiti, Lorde Demônio dos Gorilas Canibais

Um fogo amarelo esverdeado brilha sobre a cabeça desse demônio gigante de pelagem avermelhada, parecido com um enorme mandril. Ele tem braços imensos e musculosos que terminam em garras afiadas, além de uma mandíbula salivante cheia de dentes e presas que se curvam para trás, quase chegando nas têmporas azuis. Com 7,60 metros de altura, Mechuiti pode ficar ereto como um humano ou andar sobre os punhos, como um grande gorila.

Ilha da Caveira Sanguínea. Após ter sido expulso das selvas abafadas e dos pântanos mortais do Inferno dos Canibais, Mechuiti foi expelido por um portal vulcânico em uma ilha-prisão chamada Ilha da Caveira Sanguínea. Nela, ele planeja e arquiteta sua vingança enquanto produz crias de seres demoníacos: tiferinos, ínferos, feras e behtus.

Preso, Mas Perigoso. Apesar de estar aprisionado em sua ilha, Mechuiti continuou sendo um terror ao longo dos anos. Foi só usando a magia e a tecnologia mais poderosa que os humanos antigos o prenderam dentro do vulcão — o melhor que puderam fazer, já que não podiam destruí-lo.

Criador dos Behtus. Mechuiti cativou primeiro um pequeno bando de pigmeus canibais, conhecidos como behtus, visitando seus líderes e sacerdotes em sonhos e pesadelos. Depois de cruzá-los com gorilas carnívoros, infectou-os com seu ícor demoníaco e os ensinou a tatuar magias para dar-lhes poder e força ínferos. Os behtus não encontraram a chave para libertar seu mestre, mas continuam torturando e enfeitiçando exploradores desafortunados que cruzam o caminho deles — ainda esperam encontrar alguém que saiba como abrir a prisão.

Mechuiti mandou que os behtus criassem várias feras e lagartos ínferos com seu sangue: gorilas gigantes, lagartos gigantes e até aranhas demoníacas. Ele criou gerações de dragões das chamas, que fazem covis na caldeira vulcânica e guardam o templo-santuário contra quaisquer ameaças que estejam além das capacidades dos behtus.

Qorgeth, Lorde Demônio dos Vermes

Qorgeth — o Príncipe Contorcente, o Bocarra Pálida, o Devorador — é o lorde dos vermes e da decadência, um enorme ser ondulante que massacra árvores e destroça rochas. A presença dele vaza para o mundo dos mortais através dos rastros que as larvas e vermes traçam na carne pútrida. O lorde demônio vê todas as coisas vivas ou que já viveram como sua propriedade. Tudo vira comida, cedo ou tarde.

É um verme impossivelmente enorme e de pele pálida. O corpo segmentado de Qorgeth é marcado por veias pálidas, rosadas e azuis. Quando abre a boca imensa, ele revela uma massa contorcida de vermes menores, muitos deles adornados por cabeças humanoides que lamentam e praguejam.

Akyishigal, Lorde Demônio das Baratas

Ínfero Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 138 (12d10 + 72)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m, escavação 6 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	17 (+3)	22 (+6)	19 (+4)	14 (+2)	24 (+7)

Salvaguardas For +9, Des +7, Con +10, Sab +6, Car +11

Perícias Acrobacia +11, Atletismo +9, Furtividade +11, Percepção +6

Resistências a Dano ácido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano elétrico, gélido, venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36 m, visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas Abissal, Comum, Dracônico, Élfico, Infernal; telepatia 18 m

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração de Akyishigal é Carisma (CD 19 para evitar magia, +11 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *círculo mágico, detectar o bem e o mal, teleporte*

3/Dia: *dissipar magia, metamorfo* (para vermes apenas), *praga de insetos* (6° círculo)

1/Dia: *contágio* (sempre com febre imunda)

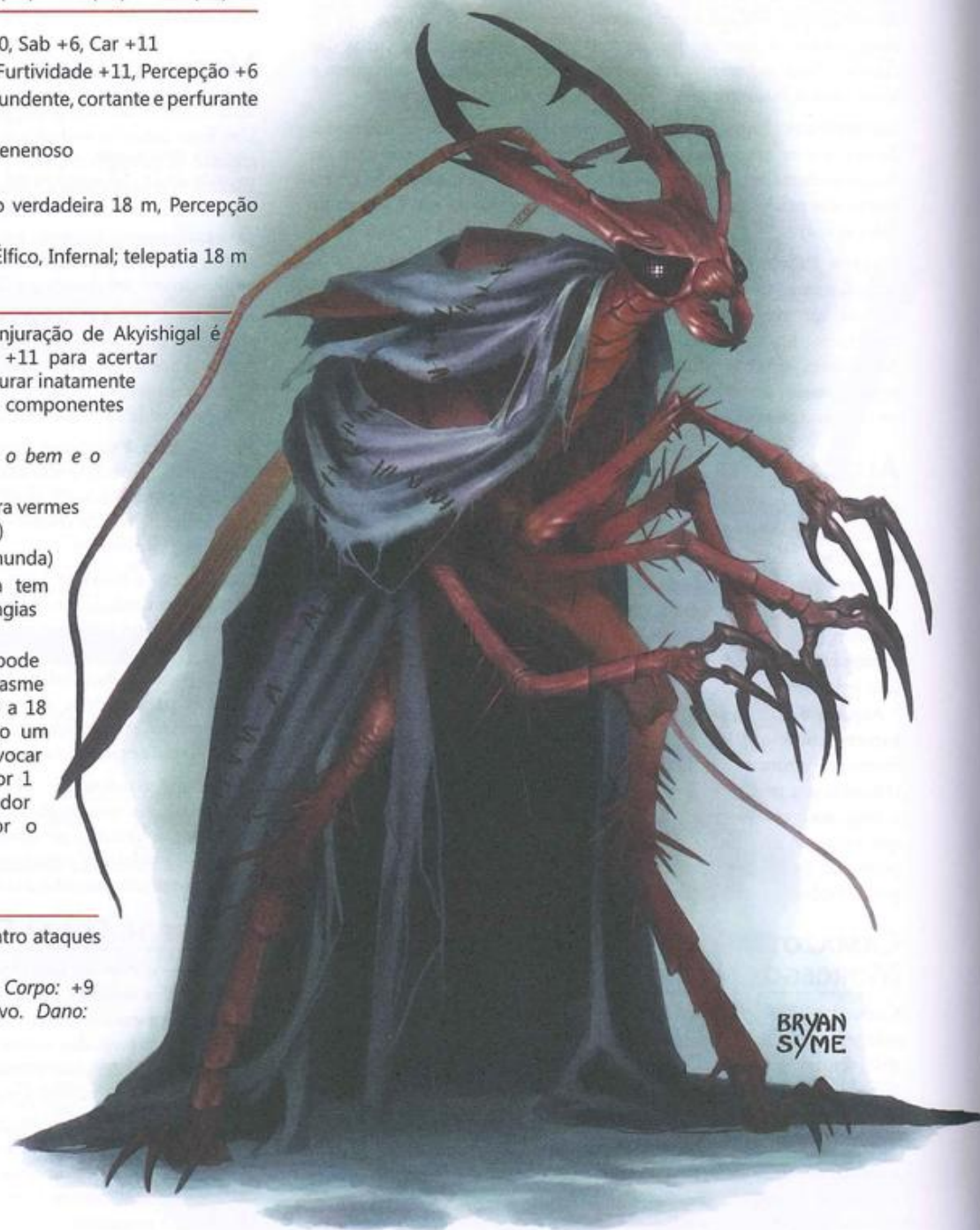
Resistência à Magia. AEsta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Invocar Demônio (1/Dia): Akyishigal pode invocar um demônio chasme. O chasme aparece em um espaço desocupado a 18 metros de Akyishigal. Ele age como um aliado de Akyishigal e não pode invocar outros demônios. Ele permanece por 1 minuto, ou até que ele ou seu invocador morra, ou até que seu invocador o dispense com uma ação.

Ações

Ataques Múltiplos. Akyishigal faz quatro ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) cortante.

Manto de Fúria (Recarga 5–6). Akyishigal pode expelir uma nuvem de insetos voadores com ferrões pela boca, olhos e fendas que tem na carapaça. Essa nuvem o cerca a uma distância de 1,5 metro. Quando o manto está ativo, todos os ataques contra Akyishigal são feitos com desvantagem, e ele pode enxergar em todas as direções

(pelos olhos dos insetos). Qualquer criatura viva que comece o turno a até 1,5 metro de Akyishigal sofre 11 (2d10) pontos de dano perfurante mais 10 (3d6) pontos de dano venenoso, ou metade desse dano venenoso se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17. Se for malsucedida na salvaguarda, a criatura também fica envenenada por 1 hora. O manto dura por 5 rodadas; é dissipado instantaneamente se Akyishigal sofrer 30 ou mais pontos de dano de um ataque não mágico de um tipo ao qual ele não tem resistência. Enquanto estiver envenenado pelo manto de fúria, a criatura emite um fedor de decomposição. Todos os insetos descontrolados atacam a criatura quando a veem, preferindo-a a qualquer outro alvo.

Ações Lendárias

Akyishigal pode executar duas ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O Akyishigal recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Teleporte. Akyishigal pode se teleportar para algum ponto em sua linha de visão.

Deslizar. Akyishigal combina um ataque com um movimento de até 6 metros como se estivesse usando uma ação de retirada, e não fica sujeito a ataques de oportunidade.

Conjuração (Custa 2 Ações). Akyishigal conjura uma *praga de insetos* de sua característica de conjuração inata.

Cria de Akyishigal

Essa abominação do tamanho de um homem tem uma cauda que se divide perto da extremidade e que se curva sobre as costas. Ambas as pontas têm ferrões que pingam veneno.

As crias de Akyishigal são encontradas em abundância onde quer que o lorde demônio esteja. Sabe-se também que ele envia suas crias até seguidores em grande necessidade, onde a presença delas de alguma forma pode beneficiar Akyishigal.

Lordes dos Insetos. Insetos de todos os tipos obedecem de forma instintiva aos comandos de uma cria de Akyishigal. Além disso, esses seres repulsivos são capazes de vomitar milhares de baratas que também obedecem às crias. Elas deleitam-se particularmente em instigar baratas diretamente sobre seus adversários, mas também já foram vistas usando os insetos para interromper o recuo de inimigos ou como obstáculos quando a própria cria quer escapar.

CRIA DE AKYISHIGAL

Ínfero Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 119 (14d8 + 56)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	19 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Salvaguardas Des +4

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Abissal, Dialeto das Crias de Akyishigal

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Comandar Insetos. Crias de Akyishigal podem comandar feras Minúsculas de Inteligência 2 ou menos a até 9 metros e que não estejam sob nenhum controle mágico. Os insetos obedecem aos comandos da cria usando o máximo de sua capacidade, negligenciando até a própria segurança.

Ações

Ataques Múltiplos. A cria faz um ataque de mordida e dois ataques de ferroada.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d10 + 2) perfurante.

Ferroada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d8 + 2) perfurante mais 5 (1d10) venenoso. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica envenenado por 1d6 rodadas.

Expelir Fúria (Recarga 5–6). A cria pode expelir uma fúria de insetos. A fúria fica completamente sob controle da cria, e joga o turno dele imediatamente após o da cria. A cria pode usar uma ação bônus para emitir um comando para a fúria. Ela permanece por 1 minuto ou até ser destruída.

ALQUAM, LORDE DEMÔNIO DA NOITE

Ínfero Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)

Pontos de Vida 350 (28d12 + 168)

Deslocamento 6 m, voo 30 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	19 (+4)	23 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	16 (+3)

Salvaguardas Des +11, Con +13, Sab +12

Perícias Enganação +10, Furtividade +11, Percepção +12

Resistências a Dano elétrico, ígneo

Imunidades a Dano gélido, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 22

Idiomas todos; telepatia 36 m

Nível de Desafio 21 (33.000 XP)

Nascido da Escuridão. Alquam pode executar uma ação de Esconder-se como uma ação bônus a cada turno enquanto estiver na meia-luz ou na escuridão, mesmo se estiver sendo observado.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata de Alquam é Carisma (CD 18 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *escuridão, silêncio*

3/Dia cada: *invisibilidade, medo, teleporte*

1/Dia: *círculo da morte*

Sentidos Aguçados. Alquam tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Alquam falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Resistência à Magia. Alquam tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma de Alquam são mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Alquam faz um ataque de mordida, um ataque com a asa e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 26 (4d10 + 4) perfurante.

Asa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (3d8 + 4) contundente. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 17 ou fica caído.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 14 (3d6 + 4) cortante, e o alvo é agarrado e contido (CD 17 para escapar). Alquam pode agarrar uma criatura por vez se estiver no solo, ou duas se estiver voando. Se as garras estiverem agarrando uma criatura, não podem atacar nenhuma outra.

AÇÕES LENDÁRIAS

Alquam pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O Alquam recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Atacar. Alquam faz um ataque.

Mover-se. Alquam voa com metade do deslocamento dele sem provocar ataques de oportunidade.

Mortalha (Custa 2 Ações). Alquam irradia uma escuridão mágica em um raio de 9 metros. A escuridão perdura até o início do próximo turno de Alquam.

Covil de Alquam

O covil de Alquam é uma árvore imensa, localizada no centro de uma camada escura do Abismo. A árvore é uma protuberância enorme e morta, com uma câmara massiva no tronco em decomposição.

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), Alquam pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. Alquam não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Alquam extingue todas as fontes de luz dentro do covil. Magias que produzem luz são dissipadas, fontes de luz são apagadas e fontes de luz mágica são reprimidas. Todas as luzes criadas por artefatos são reduzidas a uma meia-luz com metade do raio normal de iluminação. Isso perdura até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.
- Uma música assombrosa e amedrontadora é emitida de um ponto que Alquam possa ver. Criaturas a até 15 metros da origem do som e que possam ouvir a música devem fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 15. Criaturas que falharem são enfeitiçadas, incapacitadas e têm o deslocamento reduzido a 0 até sofrerem dano, ou até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.
- Tentáculos negros se retorcem e vão atrás de três criaturas que Alquam possa ver a até 30 metros. As criaturas devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Força CD 15 ou ficam contidas até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil de Alquam é distorcida pela magia do lorde demônio, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Em uma região a até 1,6 quilômetro do covil, todas as luzes, exceto as de artefatos, emanam luz com apenas metade de seu raio usual.
- Corujas e outras feras noturnas ficam enraivecidas e hostis quando estão a até 8 quilômetros do covil, atacando intrusos individualmente e em bandos.
- A até 1,6 quilômetro do covil, Alquam pode conjurar seus sentidos em qualquer área de meia-luz ou escuridão como se estivesse usando *clarividência*.

Se Alquam morrer, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

Camazotz, Lorde Demônio dos Morcegos e do Fogo

Ínfero Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 537 (43d10 + 301)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	22 (+6)	25 (+7)	12 (+1)	22 (+6)	25 (+7)

Salvaguardas Des +13, Con +14, Sab +13, Car +14

Perícias Acrobacia +13, Atletismo +17, Enganação +14, Intimidação +14, Intuição +13, Percepção +13

Resistências a Dano ácido, elétrico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ígneo, trovejante, venenoso

Vulnerabilidades a Dano gélido

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, enfeitiçado, envenenado, paralisado, petrificado, surdo

Sentidos percepção às cegas 36 m, visão no escuro 12 m, Percepção passiva 23

Idiomas Abissal, Anão, Comum, Darakhul, Derro, Dialeto do Vazio, Dracônico, Nuriano, Primordial; telepatia 90 m

Nível de Desafio 22 (62.000 XP)

Metamorfo. Camazotz pode usar sua ação em polimorfia, assumindo uma forma que parece a de um morcego gigante coberto por cinzas fumegantes, ou então para voltar à forma verdadeira de humanoide alado. As estatísticas são as mesmas em ambas as formas. Nenhum equipamento ele que esteja usando ou carregando se transforma. Ambas as formas viram uma pilha de cinzas oleosas caso ele seja destruído.

Ecolocalização. Camazotz não pode usar sua percepção às cegas enquanto estiver surdo.

Audição Aguçada. Camazotz tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na audição.

Dom do Vampirismo. Camazotz pode escolher fazer aqueles que morreram por perda de Força se erguerem como vampiros. Eles se erguem após 1d4 dias, permanecendo dominados por Camazotz até o momento em que ele achar adequado dar-lhes o livre arbítrio. Camazotz não pode ter mais do que dez vampiros escravizados ao mesmo tempo.

Manto de Calor. Camazotz é infundido com o calor dos vulcões. Uma criatura que acertar Camazotz desarmado ou com um ataque que não seja à distância sofre 7 (2d6) pontos de dano ígneo automaticamente.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração de Camazotz é Carisma (CD 22 para evitar magia, +14 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *detectar o bem e o mal, dissipar o bem e o mal, escuridão, metamorfose, telecinese, teleporte, transição planar*

3/Dia cada: *banimento, celeridade, símbolo*

1/Dia: *terremoto*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Camazotz faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +17 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 38 (8d6 + 10) perfurante mais 7 (2d6) ígneo. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 22 ou tem seus pontos de Força reduzidos em 1d4. A criatura morre se tiver sua Força reduzida a 0.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +17 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 31 (6d6 + 10) cortante mais 7 (2d6) ígneo. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 22 ou tem seus pontos de Força reduzidos em 1d4. A criatura morre se tiver sua Força reduzida a 0.

Sopro de Fogo (Recarga 5–6). Camazotz pode soprar um cone de 9 metros de fogo profano. Qualquer criatura nessa área sofre 55 (10d10) pontos de dano, metade ígneo e metade necrótico, sofrendo metade desse dano se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 22.

Invocar Morcegos (1/Dia). Camazotz pode invocar 4d6 morcegos gigantes ou 2d6 nuvens de morcegos. Os morcegos aparecem imediatamente e servem ao demônio por até 1 hora.

Invocar Demônio (1/Dia). Camazotz pode invocar 2d4 barlguras de uma variedade nativa de seu reino cavernoso: criaturas atarracadas e inchadas, com asas de morcego equipadas com garras no lugar dos braços e deslocamento de voo de 12 m. Os barlguras aparecem imediatamente e servem ao demônio por até 1 hora.

AÇÕES LENDÁRIAS

Camazotz pode executar duas ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas ao final do turno de outra criatura. O Camazotz recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Detectar. Camazotz faz um teste de Sabedoria (Percepção).

Ataque com a Asa (Custa 2 Ações). Camazotz bate as asas, extinguindo tanto as fontes de luz mundanas quanto as mágicas. Cada criatura a até 3 metros deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 21 ou sofre 14 (4d6) pontos de dano ígneo. Depois, Camazotz pode voar por no máximo metade do seu deslocamento de voo.

Morcego de Pele

Uma criatura repulsiva com aparência de morcego dispara da escuridão infernal. Seu corpo consiste inteiramente em camadas de pele apodrecida roubadas. Apesar dos grandes olhos vidrados e sem vida, uma intenção indubitavelmente maléfica reluz dentro dela enquanto a boca voraz e sem dentes se abre.

Morcegos de pele são mortos-vivos feitos com a pele esfolada de vítimas de ritos sacrificiais. Eles recebem uma quantidade de subvida através de um ritual profano envolvendo imersão em tonéis de pele no Abismo, além de invocações de Camazotz e de outros lordes demônios similares. Eles se alimentam da pele de seres vivos para substituir a própria pele, sempre em putrefação. A saliva corrosiva age como um veneno paralisante, deixando cicatrizes horríveis em quem sobrevive a um ataque.

Habitantes dos Penhascos e das Masmorras. Morcegos de pele caçam os descuidados, mas não elaboram os próprios planos sinistros. Seus bandos podem ser encontrados em áreas isoladas, acessíveis apenas através de voo ou por escalada de penhascos traiçoeiros. Morcegos de pele podem existir em qualquer clima. Nos climas mais temperados, alimentam-se com menos frequência, uma vez que o frio preserva suas formas e reduz a necessidade de substituir a pele apodrecida. Isso também explica porque eles são atraídos pelas profundezas escuras das masmorras antigas. Em climas tropicais e úmidos, onde a pele se decompõe rapidamente, morcegos de pele são comensais vorazes.

Tesouros Acidentais. Morcegos de pele não têm uso para itens mágicos ou de valor financeiro, mas um anel ou o colar de uma vítima é ocasionalmente absorvido pelas camadas de pele, tornando-se um troféu não intencional.

O morcego de pele típico possui uma envergadura de 2,40 metros. A cor do couro deles segue a cor da pele das vítimas, de modo que a coloração de um espécime muda com o tempo. Um morcego de pele pesa cerca de 6,8 quilos.

Natureza de Morto-Vivo. Um morcego de pele não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

MORCEGO DE PELE

Morto-vivo Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 14 (4d6)
Deslocamento 3 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	2 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Perícias Percepção +3
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas —
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Invocar Fúria de Morcegos. O grito em alta frequência de um morcego de pele atrai morcegos mundanos que estejam por perto. Quando um morcego de pele encara algum perigo, de 0 a 3 (1d4 − 1) nuvens de morcegos chegam em 1d6 rodadas. Essas nuvens não ficam sob controle do morcego de pele, mas tendem a atacar por reflexo o que quer que o morcego de pele esteja enfrentando.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 10 ou fica paralisado por 1d4 rodadas. Além disso, o morcego de pele gruda no alvo. O morcego de pele não pode morder uma criatura diferente enquanto estiver grudado, e o ataque de mordida automaticamente atinge a criatura na qual o morcego de pele está grudado. Remover um morcego de pele exige uma salvaguarda de Força CD 11 e inflige 5 (1d4 + 3) pontos de dano cortante à criatura da qual o morcego está sendo removido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda, o alvo fica imune ao veneno do morcego de pele por 24 horas.

Mechuiti, Lorde Demônio dos Gorilas

Ínferno Colossal (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 370 (20d20 + 160)

Deslocamento 18 m, escalada 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	19 (+4)	27 (+8)	18 (+4)	18 (+4)	22 (+6)

Salvaguardas For +17, Des +12, Sab +12

Perícias Arcanismo +12, Intimidação +14, Intuição +12, Percepção +12, Religião +12

Vulnerabilidades a Dano gélido

Imunidades a Dano ácido, elétrico, ígneo, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, enfeitiçado, envenenado

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 22

Idiomas Abissal, Celestial, Comum, Dracônico, Primordial; telepatia 90 m

Nível de Desafio 27 (105.000 XP)

Resistência Lendária (4/Dia). Se Mechuiti falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nassalvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma de Mechuiti são mágicos.

Ícor Infectado. Sempre que Mechuiti sofre dano perfurante ou cortante, um jato de sangue cáustico espirra da ferida na direção do atacante. Esse jato forma uma linha de 3 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. A primeira criatura na linha do jato deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 24 contra doença ou fica infectada pela doença do Ícor de Mechuiti. A criatura fica envenenada até que a doença seja curada. A cada 24 horas, a criatura deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 24 ou tem seus pontos de vida máximos reduzidos em 5 (2d4). A doença é curada em caso de sucesso. O alvo morre se a doença diminuir seus pontos de vida máximos a 0. Essa redução dos pontos de vida máximos do alvo perdura até que a doença seja curada.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração de Mechuiti é Carisma (CD 22 para evitar magia, +14 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *bola de fogo, dissipar magia, imobilizar monstro, muralha de fogo*

3/Dia cada: *palavra de poder: atordoar, tempestade de fogo*

1/Dia cada: *chuva de meteoros, palavra de poder: matar*

Falar com Gorilas. Mechuiti pode comunicar conceitos simples aos gorilas.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Mechuiti usa sua presença aterradora e faz um ataque de mordida ou dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +17 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 20 (2d10 + 9) perfurante mais 5 (1d10) ígneo.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +17 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 20 (2d10 + 9) cortante. Se Mechuiti fizer um acerto crítico, ele rola o dado de dano três vezes em vez de duas.

Sopro Imolador (Recarga 5–6). Mechuiti exala um cone de 18 metros de fogo e ácido. Cada criatura nesse cone sofre 21 (6d6) pontos de dano ígneo mais 21 (6d6) pontos de dano ácido, ou metade desse dano se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 24.

Coroa Imoladora. A coroa ardente de Mechuiti explode em uma erupção de chamas de cor amarelo esverdeado. Todas as criaturas a até 9 metros de Mechuiti sofrem 10 (3d6) pontos de dano ígneo mais 10 (3d6) pontos de dano ácido, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 24. Se a criatura for malsucedida na salvaguarda, também pega fogo e sofre 3 (1d6) pontos de dano ígneo no começo de cada turno dela enquanto estiver em chamas. Uma criatura pode usar uma ação para extinguir o fogo de si mesma ou de outra criatura a até 1,5 metro.

Presença Aterradora. Cada criatura à escolha de Mechuiti que esteja a até 36 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 24 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda ou se o efeito terminar sozinho, ela fica imune à presença aterradora de Mechuiti pelas próximas 24 horas.

AÇÕES LENDÁRIAS

Mechuiti pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas ao final do turno de outra criatura. O Mechuti recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Mover-se. Mechuiti se move por no máximo metade de seu deslocamento, usando qualquer movimento que desejar.

Queimar de Dentro para Fora. Mechuiti mira em uma criatura a até 36 metros que tenha a doença do Ícor de Mechuiti. A criatura sofre 10 (3d6) pontos de dano ígneo mais 10 (3d6) pontos de dano ácido, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 24. Se a criatura for malsucedida na salvaguarda, também pega fogo e sofre 3 (1d6) pontos de dano ígneo no começo de cada turno dela enquanto estiver em chamas. Uma criatura pode usar uma ação para extinguir o fogo de si mesma ou de outra criatura a alcance dela.

Magia (Custa 2 Ações). Mechuiti conjura uma magia.

Coroa Ardente (Custa 2 Ações). Mechuiti usa a Coroa Imoladora.

COVIL DE MECHUITI

Mechuiti fica detido dentro do vulcão em sua ilha-prisão. O aprisionamento não impediu que Mechuiti formasse um exército durante seu confinamento no baluarte dos pesadelos.

Se Mechuiti for encontrado em seu covil, ele tem um nível de desafio de 28 (120.000 XP).

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), Mechuiti pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. Mechuiti não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Mechuiti mira em uma criatura a até 36 metros que ele possa ver, e uma fenda cheia de lava se abre sob os pés do alvo. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 20 ou sofre 28 (8d6) pontos de dano ígneo.
- O vulcão inteiro treme e chacoalha. Cada criatura em uma superfície sólida que não seja um demônio deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 20 ou fica caída. Todo o solo do vulcão vira terreno difícil para criaturas que não sejam demônios até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.
- Gases vulcânicos formam uma nuvem esférica com raio de 6 metros, centrada em um ponto que Mechuiti possa ver a até 36 metros dele. A esfera se espalha por todos os lados, e a área fica ligeiramente obscurecida. Isso perdura até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada. Cada criatura que começa o turno dentro da nuvem deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica envenenada até o começo do próximo turno dela. Enquanto estiver posicionada dessa maneira, a criatura fica incapacitada.
- A dor de todas as criaturas que não sejam demônios a até 36 metros de Mechuiti é intensificada. Até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada, cada vez que uma criatura afetada dessa maneira sofre dano, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica atordoada até o fim do próximo turno dela.

Mechuiti não pode repetir um efeito até que todos tenham sido usados, e não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil de Mechuiti é distorcida por sua presença, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Mechuiti pode fazer o vulcão entrar em erupção à vontade. Uma nuvem de fumaça e cinzas ferventes cobre uma área de 9,7 quilômetros ao redor do vulcão, e magma flui de seu cone.
- Quando criaturas inteligentes a até 9,7 quilômetros dele dormem, sonham com Mechuiti. A menos que sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15, elas são compelidas a procurar e a se juntar ao culto de Mechuiti.
- Água a até 1,6 quilômetro do covil fica contaminada pela doença do Ícor de Mechuiti. Qualquer criatura que bebe dessa água deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 contra doença ou fica infectada. Uma criatura infectada fica envenenada até que a doença seja curada. A cada 24 horas, o alvo deve repetir a salvaguarda. Se falhar na salvaguarda, a criatura tem seus pontos de vida máximos reduzidos em 5 (2d4). A doença é curada em caso de sucesso. O alvo morre se a doença diminuir seus pontos de vida máximos a 0. Essa redução dos pontos de vida máximos do alvo perdura até que a doença seja curada.

Quando Mechuiti morre, todos os efeitos de covil se encerram imediatamente.

Qorgeth, Lorde Demônio dos Vermes Devoradores

Ínferno Colossal (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 21 (armadura natural)

Pontos de Vida 370 (20d20 + 160)

Deslocamento 15 m, escalada 9 m, escavação 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	6 (–2)	26 (+8)	9 (–1)	19 (+4)	18 (+4)

Salvaguardas Des +5, Con +15, Sab +11, Car +11

Perícias Percepção +11

Resistências a Dano elétrico, gélido, ígneo

Imunidades a Dano venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos Percepção às cegas 36 m, sismiconsciência 36 m, Percepção passiva 21

Idiomas todos; telepatia 36 m

Nível de Desafio 23 (50.000 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata de Qorgeth é Carisma (CD 19 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais ou somáticos:

À vontade: *detectar magia, tentáculos negros*

3/Dia cada: *dissipar magia, medo, praga de insetos* (vermes mordentes)

1/Dia cada: *teleporte, terremoto*

Resistência Lendária (3/Dia). Se Qorgeth falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Escavador de Túneis. Qorgeth pode escavar pedra sólida com seu deslocamento normal. Ele deixa um túnel de 4,5 metros de diâmetro por onde passa.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma de Qorgeth são mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. Qorgeth faz um ataque de mordida, dois ataques de esmagamento e um ataque com o ferrão.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 22 (2d12 + 9) perfurante. Uma alvo Grande ou menor deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 24 ou é engolido por Qorgeth. Uma criatura engolida fica cega e contida, e sofre 16 (3d10) pontos de dano necrótico no começo de cada turno de Qorgeth. Qorgeth pode manter engolidas quantas criaturas quiser ao mesmo tempo.

Caso Qorgeth sofra 50 pontos de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 20 ou então regurgita todas as criaturas engolidas. Elas ficam caídas em um espaço a até 3 metros de Qorgeth. Se Qorgeth morrer, uma criatura engolida não fica mais contida. Ela pode escapar do cadáver usando um movimento de 9 metros, deixando de ficar caída.

Esmagamento. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 20 (2d10 + 9) contundente. O alvo também fica agarrado e contido (CD 19 para escapar) até que Qorgeth se mova. Qorgeth pode agarrar até duas criaturas de uma vez; pelo menos um dos ataques de esmagamento de Qorgeth deve ser dirigido contra uma criatura que ele tem agarrada.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +16 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 23 (4d6 + 9) perfurante mais 33 (6d10) venenoso, e a criatura fica envenenada por 1 hora. Ela sofre metade desse dano e não fica envenenada se for bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 23. Uma criatura que falha na salvaguarda por 10 pontos ou mais também fica paralisada enquanto a condição envenenado durar.

Ações Lendárias

Qorgeth pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O Qorgeth recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Guincho. Todas as criaturas dentro de um cone de 18 metros que possam ouvir Qorgeth devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 19, ou ficam amedrontadas por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Rolamento Mortal (Custa 2 Ações). Qorgeth se move com metade de seu deslocamento e faz um ataque de esmagamento. Quaisquer estruturas ou objetos nos espaços pelos quais Qorgeth se move sofrem o dobro de dano do Esmagamento automaticamente.

Devorar (Custa 3 Ações). Qorgeth faz um ataque de mordida.

Covil de Qorgeth

O covil de Qorgeth é um labirinto confuso de túneis no cerne de seu reino sombrio. Os túneis parecem se retorcer e cruzar o próprio espaço em vez de apenas as rochas e o solo que os rodeiam.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), Qorgeth pode executar uma ação para criar um dos efeitos a seguir. Qorgeth não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada, Qorgeth manipula o espaço através dos túneis de seu covil. Qualquer criatura que não seja um demônio e que tente se mover deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 15 ou então se move com metade de seu deslocamento em uma direção aleatória antes de voltar ao prumo; depois, pode terminar o movimento como quiser.
- Uma parte do teto do covil cai, fazendo chover destroços em uma área com raio de 6 metros. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou sofre 18 (4d8) pontos de dano contundente, ficando contida até o fim do próximo turno dela.

- Emaranhados espessos de vermes demoníacos irrompem no espaço de até três criaturas que Qorgeth consiga ver a até 18 metros. Cada alvo é atacado uma vez pelos vermes (*Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 0 m, um alvo. *Dano:* 14 (4d6) perfurante).

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil de Qorgeth é distorcida pela magia do lorde demônio, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Túneis a até 8 quilômetros do covil atraem todos os tipos de vermes e insetos, incluindo vermes púrpuras. Essas criaturas são esfomeadas e violentas.
- A até 1,6 quilômetro do covil, a comida apodrece e é tomada espontaneamente por larvas. O equivalente a um dia de comida carregada por criaturas estraga a cada 24 horas que estas permaneçam na área. É impossível coletar alimentos nessa área.
- Corpos mortos a até 1,6 quilômetro do covil decompõem-se rapidamente. Qualquer cadáver é reduzido a ossos em 24 horas. Magias que evitam a putrefação impedem essa decomposição normalmente. Ungir o corpo com água benta previne a decomposição por um dia, mas não mais do que isso.

Caso Qorgeth morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

Lordes e Damas Feéricos

Feéricos são caprichosos, malévolos e frequentemente perigosos. Apesar da reputação caótica, porém, seguem algumas regras. Tais regras — amplamente entendidas errado por forasteiros — são criadas e aplicadas por um grupo de altivos nobres feéricos. Seguindo qualquer estrutura de corte, os feéricos ajoelham-se diante de lordes e damas: criaturas sobrenaturais de imenso poder que governam os cortesãos.

Chefes de Estado. Os lordes e damas feéricos são seres de alta patente e prodigioso poder pessoal. Cada um governa pelo menos uma grande cidade, quando não uma nação inteira. Aos olhos de um nobre feérico, independentemente de seu escopo de governo, sua palavra é lei, e assim todo o resto do mundo deve obedecê-la! Forasteiros podem não entender os decretos e leis dos nobres feéricos, mas isso não é proteção contra as penalidades pesadas que esperam aqueles que os desobedecem — de propósito ou não.

Círculos de Poder. Cada nobre feérico é supremo ou suprema em seu comando, e os governantes mantêm uma hierarquia rígida entre eles. A Rainha da Noite e da Magia é, inegavelmente, a mais poderosa de todos os nobres feéricos; ela governa em ciclos, alternando-se com seu esposo amargurado, o Rei Enluarado. Juntos, os monarcas Estival e Invernal governam toda a raça dos feéricos das sombras. O Rei do Rio é o próximo no poder, governando os elfos do rio que vivem na floresta de Arbonesse. A Rainha Nevada governa o gelo, a neve e os pilhadores do norte distante, além de exigir obediência por parte dos fraughashares e das donzelas gélidas. O Rei Urso, o mais fraco politicamente, governa uma cidade-estado nortenha onde ursos licantropos são comuns e o hidromel flui como água.

O deslocado é o Lorde das Caçadas. Embora seja associado tanto com os feéricos das sombras quanto com os elfos da luz, ninguém sabe com certeza a identidade dele, ou como ele se enquadra na estrutura política da nobreza feérica. Como ele raramente se importa com política, ninguém realmente sente necessidade de se debruçar sobre essa questão.

Outras cortes e governantes feéricos com certeza existem, embora sejam mais esotéricos do que os descritos aqui.

Tronos Desocupados. Quando um lorde ou dama morre, a corte não fica sem liderança por muito tempo. Seres ambiciosos entre os feéricos sempre anseiam por mais poder, cobiçando a posição dos superiores. Após um período tradicional de um mês ou um ano de luto, disputas brutais pelo poder eliminam os fracos e pavimentam o caminho dos mais astutos e fortes até o trono desocupado.

Rei Urso

Vestido com roupas de caça feitas de couro e uma grande pele de urso sobre os ombros, o rei barbado repousa em seu trono escavado no tronco de uma árvore. Uma coroa de azevinho envolve sua cabeça, e um malho enegrecido repousa em sua mão. Ele sempre tem no colo um vasilhame de argila cheio de mel.

Mesikammen, o Rei Urso, conhecido também como "Velhas Patas de Mel", governa o reino nortenho de Bjeornheim. O Reino do Urso é lar de uma grande população de seres que fazem jus ao nome. As florestas são repletas de ursos, e ursos licantropos são comuns entre seu povo.

Zunindo com as Abelhas. O bem mais produzido e exportado do país, graças ao apetite insaciável do Rei Urso por doces, é o mel. Os apicultores do Rei Urso extraem um rico mel com aroma de flores das colmeias de abelhas gigantes que criam. Os alambiques do território usam esse mel para criar o mais refinado hidromel, e as variedades mais potentes recebem uma infusão de glamour feérico.

O Rei Urso e sua corte de jarls ursos, bruxas e oráculos passam a maior parte do tempo caçando nas colinas, festejando, criando confusão e bebendo hidromel. O Velho Patas de Mel mantém a soberania sobre sua corte superando todos os rivais em séries anuais de desafios. Os desafios são abertos a qualquer um, mas o Rei Urso derrotou todos os desafiantes desde que ascendeu ao trono.

Lorde das Caçadas

Montado em um cavalo da cor da meia-noite vem um caçador élfico de torso despido. O tórax amplo é musculoso, ostentando tatuagens de nós celtas. Grandes galhadas de veado adornam a cabeça do caçador, curvando-se acima do espesso cabelo castanho. O pálido brilho verde que emana de seus olhos obscurece as feições fortes do elfo, e uma enorme lança entrelaçada com cipós verdes e brilhantes aponta para frente, presa em seu punho cerrado.

Os sabujos das sombras ladram, o retumbar dos cascos troveja, uma corneta dourada toca: a Caçada Selvagem está vindo, e não há misericórdia. O Lorde das Caçadas é um enigma entre os nobres feéricos. Sua verdadeira identidade, além do título e da posição como mestre da Caçada Selvagem, é desconhecida, mas ele tem alguma conexão com o Príncipe Negro dos elfos das sombras — isso enquanto responde também aos druidas élficos e convive com poderosas megeras e dríades.

A Caçada Selvagem. A corte desse Lorde é a própria Caçada Selvagem, um grupo de caçadores, foliões, cães inteligentes e pobres almas que eles arrebatam em seu frenesi. Seu lar, se é que ele possui alguma habitação permanente, é tão misterioso quanto sua verdadeira identidade. Ele e a Caçada se movem entre o Plano das Sombras e as florestas mais antigas; assim, se existir um trono, ele fica em algum ponto entre esses dois lugares.

Rei Enluarado

Vestido com a elegância da nobreza mais arcaica, esse lorde elfo tem cabelos azuis revoltos e uma pele pálida, quase luminosa. Seus olhos pulsam levemente enquanto ele encara os arredores de forma vaga. A sombra do lorde se move levemente fora de sincronia com o corpo, que parece sólido em algumas partes e quase transparente em outras.

Sua Majestade Real e Lunar, Ludomir Imbrium XVI, também é conhecido como o Rei Enluarado dos Elfos das Sombras, Lorde do Reino das Sombras, Lorde Protetor dos Elfos Obscuros, Duque dos Ferrascos Élficos, Barão de Bratislor, Duque de Zobeck, Mestre do Palácio Invernal e Conde-Palatino de Salzbach. O Rei Enluarado é uma criatura consumida pela loucura, um vestígio efêmero de sua grandeza perdida. Ele mal vive na realidade, assolado por fantasmas de sua própria mente, conjurados a partir das sombras e do arrependimento.

Poder Minguante. Há muito tempo, o Rei Enluarado não está mais nas graças da esposa, a Rainha da Noite e da Magia. Quando ele perdeu poder, a Rainha o exilou, banindo-o de seu trono nas Cortes dos Feéricos das Sombras. Agora, ele habita a distante e decadente Torre da Lua. O Rei afundou na loucura durante seu isolamento, passando a barganhar com demônios e diabos — incluindo com Alquam, o Lorde Demônio da Noite — em uma tentativa desesperada de recuperar a liberdade.

Rainha da Noite e da Magia

Uma dama feérica de beleza atordoante e cabelos negros como a noite se encontra diante de um campo brilhante de estrelas. Um vestido aparentemente feito de céu noturno envolve sua pele perfeita e branca como o marfim. Luzes brilhantes cintilam como diamantes em sua coroa e em suas vestes; algumas circulam seu corpo e dançam próximas de suas mãos.

Sua Majestade Real e Celestial, Sarastra Aestruum, Rainha da Noite e da Magia, também é conhecida como Duquesa do Paraíso, Condessa do Espinho, Senhora do Ar e da Escuridão, Dama do Palácio Estival e Noiva das Sombras. A Rainha governa a Corte dos elfos das sombras com graça e majestade — na maior parte do tempo. Rainha Sarastra é a líder da corte Estival, comandando os feéricos das sombras durante o verão. Nas raras ocasiões em que as estações relativas à sua corte mudam, Sarastra entrega o poder para seu esposo e rival, o Rei Enluarado.

Feiticeira das Sombras. A Rainha da Noite e da Magia leva sua alcunha a sério. É uma feiticeira de poder devastador, incrementada pelo comando sobre a matéria das sombras. Embora sua natureza seja inegavelmente obscura, a Rainha Sarastra dificilmente deixa de ser razoável. Ela é rápida em reconhecer o valor de qualquer súdito, mortal ou feérico, que consiga chamar sua nobre atenção. Ela nunca ignora a oportunidade de ampliar seus objetivos ou de ganhar mais poder sobre o Rei Enluarado.

Rainha das Bruxas

Essa mulher escultural é maior até do que os homens mais altos e do que a maioria dos ogros. Seus cabelos, que cascateiam em cachos, parecem fiados a partir do cobre. Os olhos têm a cor do musgo, sem íris ou pupilas. Vestes onduladas feitas de um verde florestal envolvem seu corpo, e ela porta um enorme elo de prata gravado em uma das mãos colossais.

Nicnevin, a Tecelã da Lua, é a Ogra da Montanha, a Dama do Cobre e do Cristal e a Rainha das Bruxas. Nicnevin não é o que geralmente se espera de uma dama feérica, mas é um ser imponente em massa e poder. Sua estatura propõe grande força física e a teimosia firme de uma montanha, mas o real poder dela está no comando que possui da magia.

Patronesse de Pactos. A Rainha das Bruxas é uma das principais patronas daqueles que procuram poder através de pactos. Muitos covens de megeras oferecem lealdade e pagam tributos a ela. Nicnevin governa dos subterrâneos de sua montanha, atendida por uma corte de bruxas feéricas, megeras e súditos mortais. Muitos procuram cair em suas graças, e diz-se que mesmo um único fio de sua cabeleira acobreada contém todo o poder que um mortal é capaz de desejar.

Rei do Rio

Esse lorde elfo de músculos poderosos usa uma capa azul-marinho enfeitada com espuma do rio e uma túnica tecida com juncos e galhos de salgueiro. A coroa dele brilha como o reflexo do sol em um lago, e seu cabelo flutuante ondula e se mexe mesmo quando não há vento. Um globo de luz azul que oscila como água circula sua mão.

Sua Majestade Ondulante, Ulorian, o Rei do Rio, também tem o título de Defensor da Torre de Madrepérola e Mestre de Arbonesse. O Rei do Rio é um nobre élfico esguio, com músculos retesados como chicotes e uma graça fluida; ele governa a Corte Ondulante e, no geral, todos os elfos do rio que vivem na floresta de Arbonesse. A corte dele fica logo além do reflexo do rio, em um reino de esplendor feérico e águas sedimentosas.

Um Amigo Caprichoso. O Rei do Rio é um governante severo, com grande amor por seu povo e nenhuma paciência com aqueles que ameaçam seu domínio. Ele é tanto uma força da natureza quanto um monarca; é conhecido por às vezes esquecer promessas feitas com sinceridade — assim, lidar com ele pode ser perigoso na maior parte das vezes. "O rio pode mudar seu curso quando bem deseja" é uma expressão comum entre os membros de sua corte sempre que Sua Majestade Ondulante muda subitamente de ideia.

Rainha Nevada

Essa elfa severa tem uma pele pálida, quase branca, e cabelos loiros firmemente trançados. O vestido dela é belíssimo, feito de um tecido azul luminoso que captura a luz e brilha de dentro para fora. Cristais de gelo rendados enfeitam o vestido, e um manto alvo como a neve cascateia por seus ombros. Pingentes de gelo brotam como um halo ao redor de sua cabeça, como em uma coroa, abrindo-se graciosamente no ar.

Sua Majestade Cristalina, Morrinn de Grokeheim, é a Rainha Nevada de coração frio, filha de Bórea. A Rainha Nevada governa um reino nortenho na Campina Congelada. Seu domínio, perpetuamente envolto em neve e gelo, é inóspito para forasteiros. Ela governa de Grokeheim, um castelo feito de espirais esculpidas inteiramente a partir do gelo. A construção captura e reflete até a mais singela centelha de luz, brilhando como um farol que seduz viajantes a se arriscarem pelos reinos invernais.

Rainha dos Gigantes. A Rainha Nevada é orgulhosa e cruel com aqueles que cruzam seu caminho. As filhas dela, as donzelas gélidas, perambulam por seu reino sem se preocupar. Viajantes que não tenham uma boa razão para vagar pelo território da Rainha encontram seu fim em um abraço gelado.

Morinn comanda a lealdade das tribos invernais de fraughashares, ogros, gigantes do gelo, gigantes thursir e trolleanos. Dizem os boatos que ela zombou tanto de Thor quanto de Loki, e que costuma fazer os próprios sacerdotes se perderem em tempestades de neve.

Um Toque de Ferro

Lordes e damas das cortes feéricas são criaturas alheias ao tempo, familiarizadas com a maioria das ameaças do mundo. A exceção universal são as armas de ferro forjadas a frio. Enquanto machuca a pele eterna desses seres, o metal desfaz o próprio tecido que forma a vida de uma criatura feérica. Uma arma de ferro frio é tratada como mágica quando usada contra qualquer criatura feérica, e é o único tipo de arma que apresenta alguma esperança de ferir os mais poderosos lordes e damas feéricos.

Armas de ferro forjadas a frio, porém, são de difícil construção. A habilidade e o material necessário para produzir uma arma desse tipo faz dobrar seu preço ou adiciona 100 PO ao custo, o que resultar no maior valor. Encontrar ferreiros com habilidade para criar uma arma duradoura sem a ajuda do fogo é sempre difícil — e encontrar os que têm coragem de irritar as cortes feéricas pode ser ainda mais complicado.

Rei Urso

Feérico Médio (metamorfo), ordeiro e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 133 (14d8 + 70)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)

Salvaguardas For +9, Des +4, Sab +7

Perícias Atletismo +9, Intimidação +7, Percepção +7

Resistências a Dano gélido

Imunidades a Dano venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de ferro frio

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas Comum, Élfico, Gigante, Silvestre

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Forma Alternativa. Como uma ação bônus, o Rei Urso pode assumir a forma de um urso-pardo peludo ou de um híbrido entre sua forma humanoide e a de urso. Na forma alternativa, o tamanho do Rei Urso passa a ser Grande, e ele pode fazer ataques de mordida e com as garras. Ele permanece desse jeito até retornar à forma humana como uma ação bônus, ou então caso fique inconsciente ou morra.

Olfato Aguçado. O Rei Urso tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o Rei Urso falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Regeneração (Apenas nas Formas Alternativas). O Rei Urso recupera 10 pontos de vida no começo do turno dele caso tenha pelo menos 1 ponto de vida.

Ações

Ataques Múltiplos. O Rei Urso faz dois ataques à distância ou dois ataques corpo a corpo. Na forma híbrida ou de urso-pardo, pode fazer também um ataque adicional de mordida.

Mordida (Apenas nas Formas Alternativas). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d10 + 5) perfurante. Alvos que não sejam constructos ou mortos-vivos devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Constituição CD 17 no começo de cada um de seus turnos ou perdem 10 (3d6) pontos de vida por hemorragia. Cada vez que o Rei Urso acerta a criatura ferida com seu ataque, a perda de pontos de vida aumenta em 10 (3d6) pontos. Uma criatura pode executar uma ação para estancar o sangramento em si mesma ou em um aliado adjacente com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 12. O sangramento também para se a criatura receber qualquer cura mágica.

Garras (Apenas nas Formas Alternativas). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) cortante.

Malho (Apenas nas Formas Alternativas). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) contundente. Uma criatura atingida por dois ataques com o malho no mesmo turno deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 17 ou fica caída.

Azagaia (Apenas na Forma Humanoide). *Arma de Combate à Distância:* +9 para acertar, alcance 9/18 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d6 + 5) perfurante.

Ações Lendárias

O Rei Urso pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O Rei Urso recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Ataque Corpo a Corpo. O Rei Urso faz um ataque com as garras ou com o malho.

Arremesso de Mel. O Rei Urso recorre ao recipiente que carrega na cintura e atira um punhado de mel em alvo a até 9 metros como um ataque à distância (+9 para acertar). Se o ataque acertar, a criatura fica contida (CD 17 para escapar).

Rugido Amedrontador (Custa 2 Ações). O Rei Urso solta um rugido de gelar o sangue. Todas as criaturas a até 27 metros que possam ouvir o Rei Urso devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ficam amedrontadas por 1 minuto. Uma criatura que for bem-sucedida na salvaguarda ou que passar 1 minuto amedrontada fica imune ao rugido amedrontador por 24 horas. Os aliados do Rei Urso não são afetados.

Covil do Rei Urso

O covil do Rei Urso fica na capital de Bjeornheim: a Escarpa do Crepúsculo. A fortaleza ergue-se do sopé de uma cordilheira na forma de uma onda petrificada. A Escarpa é repleta de cavernas e túneis, e é nela que habitam os membros da corte do Rei Urso.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), o Rei Urso pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. O Rei Urso não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- O Rei Urso invoca magicamente uma fúria de oito abelhas gigantes (com estatísticas iguais às das vespas gigantes) para defender o covil. As abelhas agem imediatamente e, nas rodadas subsequentes, no valor de iniciativa 20. As abelhas perduram até serem mortas, ou até que o Rei Urso as dispense como uma ação bônus. O Rei Urso pode usar essa ação de novo, mas não mais do que oito abelhas gigantes podem estar presentes ao mesmo tempo.
- O Rei Urso mira em uma criatura dentro do covil que ele possa enxergar. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou é magicamente transformada em um urso-pardo como se sob uma magia de *polimorfia*. No começo do próprio turno, a criatura transformada repete a salvaguarda. Caso seja malsucedida, a criatura deve usar sua ação para atacar um dos inimigos do Rei Urso. Caso seja bem-sucedida, o efeito é encerrado e a criatura volta para sua forma normal. O efeito perdura até que a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda ou até que o Rei Urso use essa mesma ação de covil de novo.
- O Rei Urso faz com que o chão em uma área de 6 metros de raio trema e chacoalhe. Qualquer criatura na área afetada deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 15 ou sofre 7 (2d6) pontos de dano contundente e fica caída. O chão continua a tremer até o valor de iniciativa 20 da rodada seguinte, e, durante esse tempo, a área é considerada terreno difícil.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo a Escarpa do Crepúsculo é distorcida pela magia do Rei Urso, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- A até 16 quilômetros do covil do Rei Urso, criaturas têm desvantagem em salvaguardas feitas para evitar contrair a licantropia de um urso licantropo.
- Abelhas a até 16 quilômetros do covil do Rei Urso ficam facilmente agitadas e atacam rápido. Fúrias de insetos (abelhas ou vespas) são comuns na área, mas tendem a ignorar moradores locais.
- Emoções a até 8 quilômetros do covil do Rei Urso ficam inflamadas. Discussões rapidamente evoluem para brigas físicas, e reuniões agradáveis tendem a se transformar em bebedeiras ríspidas ou mesmo brigas de taverna.

Caso o Rei Urso morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d6 dias.

Lorde das Caçadas

Feérico Médio, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 229 (27d8 + 108)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	18 (+4)	19 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	15 (+2)

Salvaguardas For +11, Sab +10, Car +8

Perícias Atletismo +11, Percepção +10, Sobrevivência +10

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas que não sejam de ferro frio

Imunidades a Dano gélido, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos Percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 20

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 18 (20.000 XP)

Cavaleiro Experiente. Enquanto o Lorde das Caçadas estiver montado, quaisquer ataques direcionados à montaria dele atingem o próprio cavaleiro. A montaria usa as salvaguardas do Lorde das Caçadas. Se a montaria for bem-sucedida em uma salvaguarda contra um efeito de dano, ela não sofre dano algum.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do Lorde das Caçadas é Carisma (salvaguarda CD 16). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *arte druídica, marca do predador, montaria fantasmagórica*

3/Dia cada: *comunhão com a natureza, invocar saraivada*

1/Dia: *invocar feérico* (as criaturas invocadas somem caso a concentração do Lorde das Caçadas seja interrompida)

Resistência Lendária (3/Dia). Se o Lorde das Caçadas falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Lorde das Caçadas são mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O Lorde das Caçadas faz três ataques corpo a corpo ou três ataques à distância.

Lança do Caçador. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +11 para acertar, alcance 1,5 m ou 18/36 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) perfurante, ou 14 (2d8 + 5) perfurante se a lança for usada com as duas mãos, mais 7 (2d6) venenoso. Se for uma criatura, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 19 ou fica caído. Como ação bônus, o Lorde das Caçadas pode fazer a lança aparecer em sua mão, mesmo que ela esteja destruída.

Imenso Arco Longo. *Arma de Combate à Distância:* +10 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) perfurante mais 7 (2d6) venenoso.

Reações

Aparar. O Lorde das Caçadas tem sua CA aumentada em 6 contra ataques que o atingiriam. Para tal, ele deve conseguir enxergar o atacante e estar empunhando uma arma corpo a corpo.

Ações Lendárias

O Lorde das Caçadas pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O Lorde das Caçadas recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Golpe. O Lorde das Caçadas faz um ataque com a lança do caçador ou com o imenso arco longo.

Passo Obstinado. O Lorde das Caçadas se move com metade de seu deslocamento, ou com metade do deslocamento de qualquer montaria que esteja usando.

Chamado do Caçador (Custa 2 Ações). O Lorde das Caçadas sopra sua corneta de caça e escolhe uma criatura que ele possa ver a até 18 metros de si. Se a criatura puder ouvir a corneta deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 16 contra essa magia ou então fica enfeitiçada pelo Lorde das Caçadas por 8 horas. Uma criatura enfeitiçada une-se à caçada selvagem e segue as instruções verbais do Lorde das Caçadas, tratando todos os antigos aliados como inimigos. Se uma criatura enfeitiçada causar dano a um antigo aliado ou sofrer dano por um ataque do aliado, pode repetir a salvaguarda no fim do próprio turno, encerrando o efeito ao qual está submetida caso seja bem-sucedida. Uma vez bem-sucedida na salvaguarda ou após o efeito terminar sozinho, a criatura fica imune ao Chamado do Caçador por 24 horas.

Covil do Lorde das Caçadas

O covil permanente do Lorde das Caçadas, se é que existe, é desconhecido dos forasteiros. Embora seja lindo ver o Lorde das Caçadas se movendo graciosamente por aí, seu acampamento vira seu covil sempre que ele se instala por algum período de tempo. Barracas e pavilhões abrigam o Lorde e os membros da Caçada, e fogueiras enormes e crepitantes são usadas para assar as presas do dia. As horas passam com festanças, banquetes, disputas físicas e bebedeiras pesadas.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), o Lorde das Caçadas pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. O Lorde das Caçadas não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- O Lorde das Caçadas escolhe um ponto que ele possa ver em algum lugar do covil. Plantas surgem do chão em um área com 6 metros de raio centrada nesse ponto, criando um terreno difícil. Todas as criaturas que possam ver a área no começo do próprio turno ou que entrem nela pela primeira vez no turno, devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou ficam contidas pelas heras e sofrem 13 (3d8) pontos de dano venenoso. Uma criatura se livra quando ela ou um aliado adjacente usar uma ação para ser bem-sucedido em um teste de Força CD 15. O efeito perdura até que o Lorde das Caçadas use essa mesma ação de covil de novo ou até que ele morra.

- O Lorde das Caçadas solta um grito de guerra. Uma criatura que o Lorde possa ver a até 36 metros deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.
- O Lorde das Caçadas marca magicamente um alvo que ele possa ver a até 36 metros. O Lorde tem vantagem em jogadas de ataque contra o alvo marcado. Isso perdura até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil do Lorde das Caçadas é distorcida por sua magia, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Animais de caça tornam-se abundantes a até 4,8 quilômetros do covil. Testes de Sabedoria (Sobrevivência) feitos para caçar com o intuito de conseguir alimento são feitos com vantagem, mas os patrulheiros da Caçada Selvagem não pegam leve com quem caça sem autorização.
- Animais domesticados a até 4,8 quilômetros do covil se tornam irritadiços e medrosos. Fica mais difícil de lidar com eles, e os animais fogem da área caso sejam deixados sozinhos.
- Áreas de terreno natural a até 4,8 quilômetros do covil rearranjam-se sutilmente para criar trilhas de caça mesmo através das matas mais densas.

Quando o Lorde das Caçadas desmonta acampamento ou morre, a área ao redor de onde ele acampava retorna ao normal imediatamente.

Rei Enluarado

Feérico Médio, neutro e bom

Classe de Armadura 17 (meia-armadura)

Pontos de Vida 170 (20d8 + 80)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)

Salvaguardas Con +10, Sab +10, Car +11

Perícias Arcanismo +11, Percepção +10

Resistências a Dano ácido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas que não sejam de ferro frio

Imunidades a Dano ígneo, gélido, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado

Sentidos Percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 20

Idiomas Abissal, Celestial, Comum, Dracônico, Élfico, Infernal, Umbralês; telepatia 30 m

Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Controlar o Luar. Como ação bônus, o Rei Enluarado pode fazer com que todas as áreas banhadas pelo luar a até 30 metros se movam por até 3 metros.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do Rei Enluarado é Carisma (CD 19 para evitar magia, +11 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *chama contínua, detectar o bem e o mal, invisibilidade* (apenas em si mesmo), *raio lunar, zona da verdade*

3/Dia cada: *dissipar magia, dissipar o bem e o mal, malogro*

1/Dia cada: *cura completa, semiplano*

Resistência Lendária (3/Dia). Se o Rei Enluarado falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Rei Enluarado são mágicos, causando 7 (2d6) pontos de dano radiante adicionais (já incluídos abaixo).

Ações

Ataques Múltiplos. O Rei Enluarado faz três ataques usando ou o cajado de cristal ou o dardo da lua.

Cajado de Cristal. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) contundente mais 7 (2d6) radiante. Uma criatura atingida pelo cajado duas ou mais vezes no mesmo turno deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou fica atordoada até o fim de seu próximo turno.

Dardo da Lua. Ataque Mágico à Distância +11 para acertar, distância 45/180 m, um alvo. *Dano:* 22 (4d10) radiante. Se o alvo for uma criatura em uma forma que não seja a sua natural, sofre 22 (4d10) pontos de dano radiante adicionais e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 19 ou então retorna para sua forma natural. Quando o dardo da lua atinge um alvo, luar brilha em um raio de 3 metros a partir desse ponto, criando uma área de meia-luz. A luz é estacionária, durando até o fim do próximo turno do Rei Enluarado.

Sombras Amedrontadoras (Recarga 5–6). O Rei Enluarado anima magicamente as sombras de todos os inimigos a até 18 metros dele. As sombras animadas atacam as criaturas às quais pertencem. Todas as criaturas afetadas na área sofrem 35 (10d6) pontos de dano necrótico, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 19. Uma criatura que falha na salvaguarda também perde 1d4 pontos de Força. Uma criatura reduzida a 0 de Força fica inconsciente até que recupere pelo menos 1 ponto de Força. A Força perdida por decorrência das Sombras Amedrontadoras retorna quando a criatura termina um descanso curto ou longo.

Invocar Diabo (1/Dia): O Rei Enluarado invoca magicamente um diabo lunar. O diabo invocado aparece em um espaço desocupado a até 18 metros de seu conjurador, age como um aliado dessa pessoa e não pode invocar outros diabos. Ele perdura por 10 minutos, ou até que o invocador morra ou até que o invocador o dispense com uma ação.

Reações

Deslizamento da Sombra. O Rei Enluarado assume as qualidades de suas ilusões manifestadas ao virar alvo de um atacante que ele possa ver. Ele fica quase incorpóreo, de modo que a jogada de ataque contra ele é feita com desvantagem. Se o ataque acertar, o Rei Enluarado sofre metade do dano.

Ações Lendárias

O Rei Enluarado pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O Rei Enluarado recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Cajado. O Rei Enluarado faz um ataque com o cajado de cristal.

Passo da Luz. O Rei Enluarado se teleporta de uma área banhada pelo luar para outra área banhada pelo luar a até 30 metros.

Aura de Loucura (Custa 2 Ações). Enquanto estiver em uma área banhada pelo luar, o Rei Enluarado pode espalhar sua loucura para outras criaturas a até 9 metros. Uma criatura que não seja um ínfero e que comece o próprio turno dentro da aura ou que entre nela pela primeira vez no turno (incluindo quando a aura for criada), deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 19 ou fica confusa (como se afetada por uma magia de *confusão*) até o começo de seu próximo turno. A aura perdura até o começo do próximo turno do Rei Enluarado.

Covil do Rei Enluarado

O Rei Enluarado foi exilado pela esposa, a Rainha da Noite e da Magia, na Torre da Lua. A torre está escondida no labirinto em espiral que fica nas profundezas do Plano das Sombras. É um lugar precário e desamparado, cheio de sussurros falsos e sombras fantasmagóricas, criações do próprio lorde feérico.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), o Rei Enluarado pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. O Rei Enluarado não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- O Rei Enluarado conjura quatro raios de luar em quatro pontos que ele possa ver a até 30 metros. Cada raio cria meia-luz em uma área com raio de 3 metros. Tais raios de luar duram até que o Rei Enluarado use essa ação novamente ou até que ele morra.
- O Rei Enluarado escolhe um ponto que ele possa ver a até 30 metros. Sussurros vindos do nada falam sobre desespero e derrota em um raio de 9 metros desse ponto. Todas as criaturas que não sejam ínferos na área devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ficam amedrontadas até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.
- O Rei Enluarado invoca magicamente quatro demônios da sombra. Os demônios aparecem em espaços desocupados que o Rei Enluarado possa ver a até 18 metros. Os demônios agem imediatamente, perdurando até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil do Rei Enluarado é distorcida pela magia do lorde feérico, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Sonhos e pesadelos ganham vida própria. Pequenas alucinações visuais e auditivas perturbam criaturas a até 9,7 quilômetros do covil.
- O Rei Enluarado pode se comunicar telepaticamente com qualquer estrigídea a até 3 metros do covil.
- Condições climáticas não impedem o brilho do luar a até 16 quilômetros do covil; nuvens se abrem, a chuva parece canalizar os raios lunares e a neve assume um luminoso brilho prateado.

Caso o Rei Enluarado morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

Rainha da Noite e da Magia

Feérico Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (18 com armadura arcana)

Pontos de Vida 180 (24d8 + 72)

Deslocamento 9 m, voo 18 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	26 (+8)

Salvaguardas Con +10, Sab +11

Perícias Arcanismo +12, Enganação +15, Furtividade +12, Intimidação +15, Percepção +11

Resistências a Dano elétrico, ígneo

Imunidades a Dano gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas que não sejam de ferro frio

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 21

Idiomas Celestial, Comum, Élfico, Silvestre, Umbralês; telepatia 36 m

Nível de Desafio 21 (33.000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se a Rainha da Noite e da Magia falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Nascida das Sombras. Quando estiver em qualquer iluminação que não seja luz plena, a Rainha da Noite e da Magia tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder, e ela pode se ocultar enquanto estiver sendo observada.

Conjuração. A Rainha da Noite e da Magia é uma conjuradora de 18° nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (CD 23 para evitar magia, +15 para acertar com ataques mágicos). Ela conhece as seguintes magias de feiticeiro:

Truques (à vontade): *luzes dançantes, mãos mágicas, prestidigitação arcana, proteção contra lâminas, rio de gelo, toque necrótico*

1° círculo (4 espaços): *armadura arcana, égide, mísseis mágicos*

2° círculo (3 espaços): *escuridão, reflexos*

3° círculo (3 espaços): *medo, piscar*

4° círculo (3 espaços): *confusão, invisibilidade maior*

5° círculo (3 espaços): *círculo de teleporte, cone de frio*

6° círculo (1 espaço): *círculo da morte*

7° círculo (1 espaço): *rajada prismática, transição planar*

8° círculo (1 espaço): *dominar monstro*

9° círculo (1 espaço): *chuva de meteoros*

Ações

Ataques Múltiplos. A Rainha da Noite e da Magia faz três ataques com a rapieira ou com o golpe estelar.

Rapieira. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8 + 5) perfurante mais 10 (3d6) gélido.

Fenda de Sombras (Recarga 5–6). A Rainha da Noite e da Magia cria uma fenda repleta de sombras em uma esfera com raio de 6 metros centrada em um ponto que ela possa ver a até 45 metros. Qualquer criatura dentro da fenda sofre 72 (16d8) pontos de dano gélido, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 23. Criaturas que falharem na salvaguarda também ficam contidas por fiapos gélidos de sombra. O alvo contido pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Golpe Estelar. *Ataque Mágico à Distância:* +15 para acertar, alcance 36 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d8) ígneo mais 9 (2d8) radiante.

Teleporte. A Rainha da Noite e da Magia se teleporta para um espaço desocupado a até 18 metros de distância.

Desembaraçar. A Rainha da Noite e da Magia mira em uma criatura, em um objeto ou em um efeito mágico que ela possa ver. Para cada magia afetando o alvo, a Rainha faz um teste de Carisma CD igual a 10 + o círculo da magia. Em caso de sucesso, a magia é dissipada.

Reações

Desgaste Súbito. Quando a Rainha da Noite e da Magia for alvo de uma magia ou estiver na área de uma magia, ela pode usar a habilidade Desembaraçar. A Rainha não precisa ver a magia para mirar sua reação nela, mas deve ser capaz de enxergar pelo menos uma parte da área ou do objeto afetado pela magia.

Ações Lendárias

A Rainha da Noite e da Magia pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. A Rainha da Noite e da Magia recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dela.

Truque. A Rainha da Noite e da Magia conjura um truque.

Redemoinho de Estrelas. A Rainha da Noite e da Magia faz um ataque de golpe estelar. Ter um adversário a até 1,5 metro da Rainha não faz com que esse ataque seja realizado com desvantagem.

Teleporte. A Rainha da Noite e da Magia usa sua habilidade de Teleporte.

Magia (Custa 2 Ações). A Rainha da Noite e da Magia conjura uma magia.

Covil da Rainha da Noite e da Magia

A Rainha Sarastra mora no Reino das Sombras (Plano das Sombras), nos salões ancestrais da Corte dos Feéricos das Sombras. A Corte dos Feéricos das Sombras é um enorme castelo de torres delicadas e pontes graciosas; contém os Salões Reais, a morada da Rainha e o Palácio Invernal, lar de seu esposo (quando ele está presente).

Quando a Corte Estival assume o poder e a Rainha da Noite e da Magia governa, seu covil comporta toda a Cortes dos Feéricos das Sombras, exceto o Palácio Invernal. Quando a Corte Invernal está no poder, o covil da Rainha fica restrito aos Salões Reais.

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), a Rainha da Noite e da Magia pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. A Rainha da Noite e da Magia não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- A Rainha faz com que a escuridão reine sobre a luz. Todas as fontes de luz plena no covil emanam apenas meia-luz no raio normal de iluminação delas, e fontes de meia-luz são extintas. Isso perdura até que a Rainha dispense o efeito, ou até que ela morra.
- Uma muralha opaca de sombras rodopiantes surge de uma superfície sólida a até 36 metros da Rainha. A muralha tem até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metro de espessura. Cada criatura nessa área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou sofre 18 (4d8) pontos de dano necrótico. Criaturas no espaço da muralha são empurradas 1,5 metro para longe da muralha, para o lado que a criatura escolher. Uma criatura pode passar através da muralha, mas a sombra semimaterial resiste à intrusão. Para cada 30 centímetros caminhados pela criatura dentro da muralha, ela deve gastar 1,20 metro de deslocamento. Além disso, cada criatura ocupando qualquer parte do espaço da muralha durante o próprio turno sofre 18 (4d8) pontos de dano necrótico, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15. Cada trecho de 3 metros da muralha tem CA 5, 15 pontos de vida, vulnerabilidade a dano radiante, resistência a dano contundente e perfurante e imunidade a dano gélido, psíquico e venenoso. A muralha perdura até que a Rainha use essa mesma ação de covil de novo ou até que ela morra.
- A Rainha mira em uma criatura a até 18 metros dela e invade a mente do ser com visões de desesperança e desespero. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou fica atordoada até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil da Rainha da Noite e da Magia é distorcida por sua magia, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Sombras a até 9,7 quilômetros do covil da Rainha criam vida. Na maior parte do tempo, essas sombras vivas não são mais do que irritantes; mas, quando uma criatura age contra os interesses da Rainha, as sombras podem interferir e fazer com que qualquer jogada relevante seja feito com desvantagem.
- Magia preenche a área a até 9,7 quilômetros do covil, causando pequenos efeitos aleatórios similares a um truque de *prestidigitação arcana*.
- A Rainha da Noite e da Magia pode estender seus sentidos por qualquer área contendo escuridão, meia-luz ou sombras a até 9,7 quilômetros do covil, similar a uma magia de *clarividência*.

Enquanto a Corte Estival estiver governando, os efeitos regionais do covil da Rainha se estendem até o Palácio Invernal, mas possuem menos alcance e são mais fracos do que deveriam. Durante o reinado da Corte Invernal, o Palácio Invernal não fica sujeito aos efeitos regionais.

Caso a Rainha da Noite e da Magia morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 2d10 dias.

Rainha das Bruxas

Feérico Grande, neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 123 (13d10 + 52)

Deslocamento 12 m, voo 15 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	19 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	22 (+6)

Salvaguardas Des +6, Sab +10, Car +12

Perícias Arcanismo +9, Enganação +12, História +9, Intuição +10, Percepção +10

Resistência a Dano gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas que não sejam de ferro frio

Imunidades a Dano radiante

Imunidades à Condição amedrontado, cego, enfeitiçado

Sentidos visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 19

Idiomas Celestial, Comum, Dracônico, Élfico, Silvestre, Umbralês

Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Absorver a Trama. Quando Nicnevin rebate ou dissipa uma magia, ela recupera o dobro do círculo da magia em pontos de vida.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração de Nicnevin é Carisma (CD 19 para evitar magia, +11 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *danação, fogo das fadas, imagem silenciosa, línguas, passo nebuloso*

3/Dia cada: *círculo de teleporte, contramagia, corrente de relâmpagos, dissipar magia, padrão hipnótico*

2/Dia cada: *de carne para pedra, enfraquecer intelecto, rogar maldição, sugestão em massa*

1/Dia cada: *palavra de poder: matar, polimorfia total,* sono (9º círculo)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Nicnevin falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Amuleto da Graça. Como uma ação, Nicnevin pode cortar um cacho de seu cabelo acobreado e transformá-lo em um amuleto para uma criatura à sua escolha. Enquanto a criatura carregar o amuleto, ela tem a característica resistência à magia (veja acima). Como uma ação bônus, Nicnevin pode cancelar essa graça a qualquer hora. Quando isso acontece, a criatura perde o benefício e, se Nicnevin assim desejar, também fica com desvantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos por 24 horas.

Ações

Ataques Múltiplos. Nicnevin faz dois ataques, ou então faz um ataque e conjura uma magia.

Anel de Prata Lunar. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d8 + 6) contundente mais 10 (3d6) radiante. O anel de prata lunar é uma arma mágica.

Explosão. Ataque Mágico à Distância +12 para acertar, alcance 36 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d10 + 6) energético. Uma criatura atingida por uma explosão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 19 ou é empurrada por 3 metros para longe de Nicnevin.

Ações Lendárias

Nicnevin pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. A Nicnevin recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dela.

Atacar. Nicnevin faz um ataque.

Magia (Custa 2 Ações). Nicnevin conjura uma magia.

Teleporte. Nicnevin se teleporta magicamente para um espaço desocupado que ela possa ver a até 12 metros.

Covil de Nicnevin

O covil da Rainha das Bruxas fica em cavernas nas profundezas de uma montanha rochosa e varrida pelo vento. Perto do pico da montanha, existe um enorme cristal de quartzo que se estende até o covil lá embaixo. Esse cristal canaliza a luz da lua para dentro do lar de Nicnevin nas noites em que a Rainha não sai para o céu estrelado. As megeras e bruxas assistentes realizam poderosos rituais nesse santuário cheio de magia.

Ações de Covil

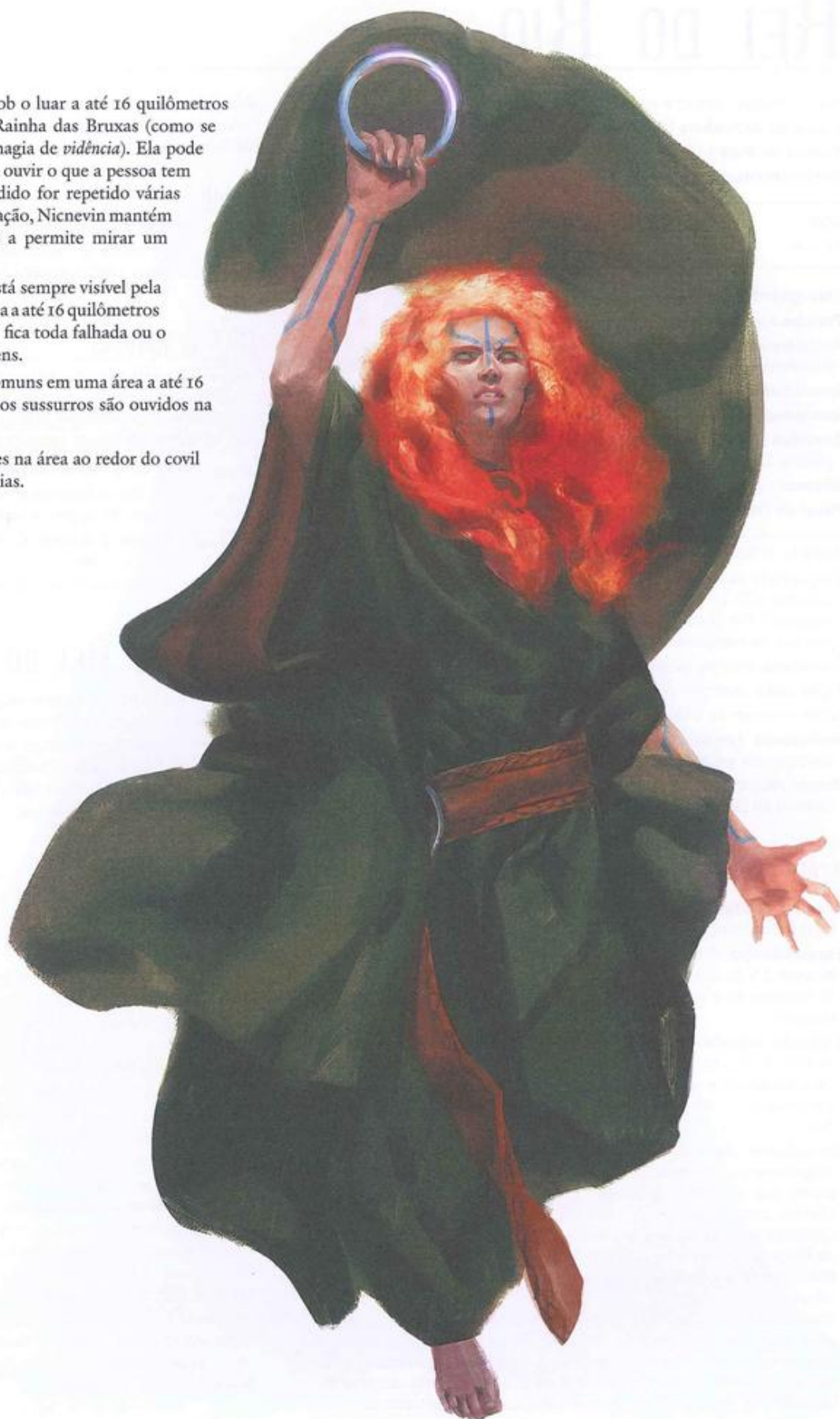
No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), Nicnevin pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. Nicnevin não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Nicnevin faz com que um jato cauterizante de luar seja disparado de um ponto que ela possa ver a até 30 metros. Todas as criaturas escolhidas por Nicnevin a até 9 metros desse ponto sofrem 13 (3d8) pontos de dano radiante, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15. Criaturas em uma forma que não a sua natural têm desvantagem em salvaguardas; Se falharem, voltam à sua forma natural imediatamente (isso não afeta nenhum efeito que afete a forma criada por Nicnevin).
- Uma muralha de cristal suavemente brilhante brota de uma superfície sólida no covil. A muralha tem até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metro de espessura. Ela bloqueia linhas de visão e emana meia-luz em uma área a até 3 metros dela. Criaturas dentro da área da muralha no momento em que ela aparece devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou sofrem 14 (4d6) pontos de dano radiante. A criatura é empurrada para fora da área da muralha, para o lado que escolher. Cada trecho de 1,5 metro da muralha tem CA 15, 10 pontos de vida, resistência a dano ígneo, cortante e perfurante, imunidade a dano psíquico e venenoso e vulnerabilidade a dano trovejante. A muralha perdura até que Nicnevin use essa mesma ação de covil de novo ou até que ela morra.
- Até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada, quaisquer criaturas que não sejam feéricas e que tentem conjurar uma magia devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou a magia falha e o espaço de magia é desperdiçado. Uma criatura percebe esse efeito no momento em que começa a conjurar a magia, e pode escolher executar outra ação no lugar.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de Nicnevin é distorcida por sua magia, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Proferir o nome de Nicnevin sob o luar a até 16 quilômetros do covil chama a atenção da Rainha das Bruxas (como se ela estivesse conjurando uma magia de *vidência*). Ela pode visitar quem a está chamando e ouvir o que a pessoa tem a dizer, especialmente se o pedido for repetido várias vezes. Por 24 horas após a invocação, Nicnevin mantém uma conexão com a área que a permite mirar um círculo de teleporte nela.
- Independente do clima, a lua está sempre visível pela maior parte da noite em uma área a até 16 quilômetros do covil. A cobertura de nuvens fica toda falhada ou o luar atravessa vivamente as nuvens.
- Brumas argênteas tornam-se comuns em uma área a até 16 quilômetros do covil, e estranhos sussurros são ouvidos na névoa.

Caso Nicnevin morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

Rei do Rio

Feérico Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 152 (16d8 + 80)

Deslocamento 9 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Salvaguardas Des +8, Con +10, Sab +6

Perícias Furtividade +8, Intimidação +8, Natureza +7, Percepção +6

Resistências a Dano gélido, ígneo, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas que não sejam de ferro frio

Imunidades a Dano elétrico

Imunidades à Condição exausto

Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Elemental, Élfico, Gigante

Nível de Desafio 16 (15.000 XP)

Anfíbio. O Rei do Rio pode respirar no ar e na água.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do Rei do Rio é Carisma (CD 16 para evitar magia, +8 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *criar ou destruir água, respirar na água, toque chocante*

3/Dia cada: *controlar água, movimentação livre*

1/Dia: *corrente de relâmpagos*

Resistência Lendária (3/Dia). Se o Rei do Rio falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Rei do Rio são mágicos e causam 10 (3d6) pontos de dano elétrico extra (já incluídos abaixo).

Ações

Ataques Múltiplos. O Rei do Rio faz três ataques com sua espada longa e/ou com a explosão inundante, em qualquer combinação.

Espada Longa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8 + 5) cortante, ou 10 (1d10 + 5) cortante se a arma for usada com as duas mãos, mais 10 (3d6) elétrico.

Explosão Inundante. Ataque Mágico à Distância +8 para acertar, alcance 36 m, um alvo. *Dano:* 18 (4d8) contundente. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 16 ou fica caído e é empurrado até 18 metros em uma direção definida pelo Rei do Rio.

Sorvedouro Agarrador (Recarga 5–6). O Rei do Rio cria magicamente um vórtice rodopiante de água centrado em um ponto que ele possa ver a até 18 metros. O vórtice preenche um cilindro com um raio de 3 metros e uma altura de 4,5 metros. Criaturas na área devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Força CD 16 ou sofrem 11 (2d10) pontos de dano contundente e ficam contidas e incapazes de respirar. Caso seja bem-sucedida na salvaguarda, a criatura é empurrada para a borda dessa área. Uma criatura contida pode escapar do sorvedouro usando uma ação para fazer um teste bem-sucedido de Força CD 16. Uma criatura que esteja no sorvedouro no final do próprio turno sofre 11 (2d10) pontos de dano contundente, além de qualquer efeito decorrente de ficar sem respirar. Criaturas com deslocamento de natação têm vantagem na salvaguarda e no teste de Força para escapar. O sorvedouro perdura por 1 minuto, ou até que o Rei do Rio use essa habilidade de novo.

Reações

Corrente Afiada. Quando uma criatura dentro do alcance do ataque corpo a corpo do Rei do Rio deixa de ficar caída, o Rei do Rio pode fazer um ataque com a espada longa com vantagem contra essa criatura.

Ações Lendárias

O Rei do Rio pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O Rei do Rio recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Espada Longa. O Rei do Rio faz um ataque com a espada longa.

Fluxo. O Rei do Rio se move com metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Ondulação (Custa 2 Ações). O Rei do Rio ondula magicamente como a luz do sol batendo na superfície da água. Até o início do próximo turno do Rei, todos os ataques contra ele são feitos com desvantagem.

Covil do Rei do Rio

A Corte do Rei do Rio é um par de pequenas ilhas no meio de um rio largo e serpenteante, que corre do reino mortal e passa por uma dimensão de magia feérica. A ilha oeste abriga seus servos domésticos, e a ilha leste fica acima do Grande Salão Ondulante. O Grande Salão Ondulante é uma bolha cujas paredes e teto são o próprio rio. Um trono de madeira flutuante domina o salão principal.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), o Rei do Rio pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. O Rei do Rio não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- O rio feérico sobe e invade a terra, ou então as paredes do Salão se deformam e permitem que as torrentes de água o invadam. O Rei do Rio escolhe um caminho de 3 metros de largura e até 18 metros de comprimento. Cada criatura no caminho da água deve fazer uma salvaguarda de Força CD 15. Criaturas malsucedidas na salvaguarda são carregadas pela água por até 6 metros e sofrem 9 (2d8) pontos de dano contundente.
- O Rei do Rio mira em uma criatura que ele possa ver a até 18 metros. A boca e a garganta da criatura são tomadas pelas águas do rio. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15. Caso seja bem-sucedida, a criatura consegue prender a respiração; caso seja malsucedida, começa a sufocar. Uma criatura que esteja sufocando, porém consciente, repete a salvaguarda no fim de seu turno, encerrando o efeito quando for bem-sucedida. Outra criatura a até 1,5 metro pode usar uma ação para fazer um teste de Sabedoria (Medicina) CD 15. Caso seja bem-sucedida, a criatura sufocando tosse a água, e o efeito é encerrado. Caso contrário, o efeito perdura até que o Rei do Rio use essa mesma ação de covil de novo, ou até que ele morra.

- O Rei do Rio mira em uma criatura que ele possa ver a até 36 metros. Sua presença autoritária sobrepuja a criatura, que deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 15. Se falhar, a criatura fica enfeitiçada pelo Rei do Rio até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil do Rei do Rio é distorcida por sua magia, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- A corrente dos rios e riachos a até 9,7 quilômetros do covil fica forte e errática. Criaturas sem deslocamento de natação e que comecem o próprio turno na água corrente devem ser bem-sucedidas em um teste de Força (Atletismo) CD 15, ou são varridas por 18 metros no sentido do fluxo.
- Lagos, lagoas e cursos d'água a até 9,7 quilômetros do covil se agitam com peixes e outros seres vivos.
- Chuvas e tempestades são comuns a até 9,7 quilômetros do covil, e frequentemente formam temporais abundantes que criam um obscurecimento pesado e fazem com que cursos d'água transbordem.

Caso o Rei do Rio morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

Rainha Nevada

Feérico Médio, neutro e mau
Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 123 (19d8 + 38)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Salvaguardas Des +9, Con +7, Car +9
Perícias Furtividade +9, Percepção +10
Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de ferro frio
Imunidades a Dano gélido
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, exausto
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 20
Idiomas Comum, Élfico, Gigante, Silvestre
Nível de Desafio 16 (15.000 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da Rainha Nevada é Carisma (CD 17 para evitar magia, +9 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *mísseis mágicos, névoa obscurecente, raio de gelo*

3/Dia cada: *esfera* congelante, *esfriar* metal *(como em esquentar metal, mas causando dano gélido)*

1/Dia: *cone de frio*

Resistência Lendária (3/Dia). Se a Rainha Nevada falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Armas Mágicas. Os ataques com arma da Rainha Nevada são mágicos e causam 7 (2d6) pontos de dano gélido adicionais (já incluídos abaixo).

Passo Invernal. A Rainha Nevada ignora terrenos difíceis causados pelo gelo e pela neve. Ela pode andar em superfícies verticais e horizontais cobertas pelo gelo ou pela neve.

Ações

Ataques Múltiplos. A Rainha Nevada faz dois ataques com as garras e com a grinalda de gelo, em qualquer combinação.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante mais 7 (2d6) gélido.

Grinalda de Gelo. *Arma de Combate à Distância:* +9 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) cortante mais 7 (2d6) gélido. O deslocamento do alvo é reduzido em 3 metros até o fim de seu próximo turno.

Estalo Gélido (Recarga 5–6). A Rainha Nevada causa uma queda brusca de temperatura ao seu redor. Cada criatura a até 9 metros da Rainha Nevada deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou ganha um nível de exaustão. Imunidade a dano gélido garante imunidade ao Estalo Gélido.

Reações

Estilhaços de Gelo. Se a Rainha Nevada for atingida por um ataque corpo a corpo, ela pode atirar estilhaços de sua grinalda de gelo contra seu atacante. O atacante sofre 11 (2d10) pontos de dano perfurante mais 11 (2d10) pontos de dano gélido, ou nenhum dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 17.

Ações Lendárias

A Rainha Nevada pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. A Rainha Nevada recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dela.

Grinalda de Gelo. A Rainha Nevada faz um ataque com a grinalda de gelo.

Neve Cegante. Um alvo que a Rainha Nevada possa ver a até 30 metros deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou fica cego pela neve rodopiante até o fim de seu próximo turno.

Manto de Neve (Custa 2 Ações). A Rainha Nevada joga seu manto de neve em um ponto que ela possa ver a até 18 metros. Uma área a até 9 metros desse ponto fica imediatamente coberta por uma camada grossa de neve. Criaturas nessa área devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Força CD 17 ou ficam contidas. A área se transforma em terreno difícil, o que faz com que cada 30 centímetros percorridos custem 60 centímetros de deslocamento. O terreno difícil perdura até o fim do próximo turno da Rainha Nevada, quando o manto retorna para seus ombros.

Covil da Rainha Nevada

O castelo gelado de Grokeheim é o covil da Rainha Nevada. Tanto a luz do sol quanto a luz da lua batem nas torres delicadas e nas paredes translúcidas, iluminando todo o palácio até nas noites mais escuras. O castelo lembra sua senhora: os dois são igualmente frios, gelados e implacavelmente mortais.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), a Rainha Nevada pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir. A Rainha Nevada não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

- Uma muralha de neve densa brota a até 36 metros da Rainha Nevada. A muralha tem até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metro de espessura, bloqueando a linha de visão. Quando a muralha aparece, cada criatura na área da muralha deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15. Uma criatura que falhar sofre 18 (4d8) pontos de dano gélido e é empurrada por até 1,5 metro para fora do espaço da muralha, para o lado que a criatura escolher. Uma criatura que toque a muralha a qualquer momento sofre o mesmo dano. Cada trecho de 3 metros da muralha tem CA 5, 15 pontos de vida, vulnerabilidade a dano ígneo, resistência a dano contundente e perfurante e imunidade a dano gélido, psíquico e venenoso. A muralha perdura até que a Rainha use essa mesma ação de covil de novo ou até que ela morra.

- Vento cortante e neve mordaz rodopiam ao redor da Rainha Nevada. Todas as criaturas que não forem imunes a dano gélido têm desvantagem em salvaguardas contra dano gélido ou efeitos baseados no frio enquanto estiverem a até 18 metros da Rainha Nevada. Isso perdura até o valor de iniciativa 20 da próxima rodada.
- A neve e o gelo do covil brilham e reluzem, capturando a luz e refletindo-a nos olhos dos adversários da Rainha Nevada. Jogadas de ataque contra a Rainha Nevada e seus aliados dentro do covil são feitas com desvantagem até o valor de iniciativa 20 da rodada seguinte.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil da Rainha Nevada é distorcida pela magia da dama feérica, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- A até 3 metros do covil, neve e gelo são resistentes ao derretimento. Podem ser fundidos apenas em contato prolongado com o fogo.
- O céu fica fechado na maior parte do tempo em uma área a até 16 quilômetros do covil, e nevascas são comuns. A área é um terreno difícil para criaturas Minúsculas, Pequenas e Médias devido à camada alta de neve.
- Nevascas leves e fragmentos de neve rodopiantes soprados pelo vento obscurecem parcialmente a área a até 1,5 metro do covil.

Caso a Rainha Nevada morra, as condições na área ao redor do covil voltam ao normal dentro de 1d10 dias.

LORELEI

Essas feéricas de tirar o fôlego, que relaxam nas pedras dos rios ou em turbilhões rodopiantes intocados pela fúria das correntes, apelam melancolicamente aos viajantes e cavaleiros errantes. Buscam nada mais nada menos que o último suspiro de um homem afogado.

Mortais aos Homens. Essas cruéis sereias dos rios competem umas com as outras para ver quem manipula ou destrói mais viajantes homens. A crueldade das loreleis, que pertencem a uma raça nascida de um antigo juramento ao Rei do Rio, vem de uma memória racial. Uma lorelei constantemente provoca as presas antes de, enfim, acabar com elas. Quando a oportunidade se apresenta, elas rapidamente puxam guerreiros de armadura para as profundezas do rio e os beijam enquanto eles se afogam.

Humanoides Voluptuosas. Embora as lendas descrevam as loreleis como mulheres de pele clara e cabelos dourados, elas ocorrem em muitas variedades, cada uma mais voluptuosa que a outra. Embora pareçam majoritariamente com humanas sensuais, a forma de uma lorelei pode incluir elfas, anãs e, em alguns casos registrados, até mesmo orcs ou hobgoblins fêmeas — a lorelei imita a raça de sua presa mais frequente.

Ignoram Mulheres. Viajantes mulheres incomodam as loreleis. Embora os poderes de sereia afetem as mulheres tanto quanto os homens, as loreleis não sentem vontade de destruí-las. Mulheres que viajam sozinhas ou em grupos formados apenas por outras mulheres podem passar pelo território de uma lorelei de forma segura, podendo inclusive estabelecer contato de maneira pacífica. No entanto, mulheres que protegem companheiros homens podem ser vistas como traidoras, despertando a fúria das criaturas.

LORELEI

Feérico Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (18 com *armadura arcana*)

Pontos de Vida 76 (9d8 + 36)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	21 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	23 (+6)

Salvaguardas Des +8, Car +9

Perícias Atuação +9, Enganação +9, Persuasão +9

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Silvestre

Nível de Desafio 5 (1.100 XP)

Presença Sedutora. Todos os humanoides a até 9 metros de uma lorelei e que olhem diretamente para ela devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Carisma CD 17 ou então são atraídos até ela pelo caminho mais direto, independente do perigo que este possa oferecer. Essa compulsão desaparece quando o ser chega a até 1,5 metro da lorelei. Criaturas podem evitar esse efeito por uma rodada inteira escolhendo desviar os olhos no começo de seu turno, mas, por consequência, têm desvantagem em quaisquer ataques ou outras jogadas contra a lorelei até o começo de seu próximo turno. Uma lorelei pode suprimir ou reativar essa habilidade como uma ação bônus. Uma criatura bem-sucedida nessa salvaguarda não pode ser afetada pela mesma lorelei por 24 horas.

Graça de Outro Mundo. Uma lorelei aplica seu modificador de Carisma em todas as suas salvaguardas em vez do modificador de atributo normal.

Espírito da Água. A lorelei fica sob efeito de uma *movimentação livre* sempre que está em contato com um corpo d'água.

Conjuração. A lorelei é uma conjuradora de 8º nível. O atributo de conjuração dela é Carisma (CD 17 para evitar magia, +9 para acertar com ataques mágicos). Não precisa de componentes materiais para conjurar suas magias. A lorelei tem as seguintes magias de feiticeiro preparadas:

Truques (à vontade): *luz, orientação, prestidigitação arcana, rajada de veneno, reparar*

1º círculo (4 espaços): *armadura arcana, compreender idiomas, detectar magia, névoa obscurescente, raio nauseante*

2º círculo (3 espaços): *imobilizar pessoa, passo nebuloso, sugestão*

3º círculo (3 espaços): *caminhar sobre as águas, forma gasosa, padrão hipnótico*

4º círculo (2 espaços): *dominar fera, tempestade glacial*

AÇÕES

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d4 + 5) perfurante.

Feitiço. A lorelei mira em um humanoide que ela possa ver a até 9 metros. Se puder ver ou ouvir a lorelei, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 17 contra essa magia ou é enfeitiçado pela lorelei. O alvo enfeitiçado trata a lorelei como se ela fosse seu amor verdadeiro e único que, como tal, deve ser atendido e protegido. Embora o alvo não fique sob o controle da lorelei, obedece aos pedidos dela ou age da forma que seja mais favorável à sereia.

Cada vez que a lorelei ou suas companheiras causarem dano direto ou indireto ao alvo, ele deve repetir a salvaguarda, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Caso contrário, o efeito dura 24 horas ou até que a lorelei seja morta, esteja em um plano de existência diferente do alvo ou use uma ação bônus para encerrar o efeito.

Olhar Atordoante. A lorelei perturba mentalmente uma criatura a até 9 metros dela apenas com o olhar. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 17 ou fica atordoado por 2 rodadas. Uma criatura bem-sucedida nessa salvaguarda não pode ser afetada pela mesma lorelei por 24 horas.

Loxoda

Loxodas, às vezes chamados de centauros-elefante por humanos e gnolls, são criaturas enormes que combinam o tronco de um ogro com o corpo de um elefante. Odiando e temendo todos os estranhos, vivem em planícies abertas e matagais.

Famílias Nômades. Loxodas vivem em pequenos bandos de 2 ou 3 membros familiares. Muitas dessas comunidades se mantêm próximas, o que permite que membros transitem entre os grupos conforme envelhecem. Não têm assentamentos permanentes; em vez disso, famílias de loxodas viajam para novas áreas quando exaurem a comida disponível na região onde estão. São glutões vorazes; uma família de loxodas pode acabar com as folhas de várias árvores ou caçar e cozinhar um elefante inteiro. Devoram tanto carne quanto vegetais.

Muitas Vezes Subestimados. Muitos presumem que loxodas têm tão pouca inteligência quanto os ogros com os quais parecem. Esse é, geralmente, um erro fatal: os centauros-elefante são muito inteligentes. Os equipamentos simples e o jeito direto com que vivem não vêm de falta de habilidades ou de conhecimento, mas do próprio isolamento e preconceito dos seres. O imenso tamanho e o corpo quadrúpede dos loxodas fazem com que seja difícil minerar metal, e eles rejeitam violentamente a ideia de se comunicar e negociar com outras criaturas. O pouco metal que conseguem acumular vem ou dos corpos de suas vítimas ou de roubos organizados contra assentamentos de anões, humanos e gnolls.

Presas Vestigiais. Todos os loxodas têm presas curvas. Embora elas sejam muito pequenas para serem usadas, mesmo em combates rituais, são frequentemente decoradas com inscrições, incrustadas de pedras preciosas ou tingidas em padrões desenvolvidos por cada família. Cada indivíduo também adapta os padrões para criar suas marcas particulares, geralmente inspiradas por eventos importantes da vida. Alguns loxodas colocam em suas presas anéis dourados ou braceletes com pedras preciosas roubados de humanoides como se fossem troféus — há loxodas matriarcas com longas correntes feitas de tais ornamentos, indicando o alto status e a longa vida da criatura.

Eles têm cerca de 5,50 metros de altura e pesam mais de 9 toneladas.

Loxoda

Monstruosidade Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 147 (14d12 + 56)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	19 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Perícias Sobrevivência +5
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Loxodanês
Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Atropelar em Investida. Caso o loxoda se mova pelo menos 6 metros em linha reta na direção de uma criatura e depois a ataque com um ataque pisão no mesmo turno, o ataque de pisão é feito com vantagem. Se o ataque de pisão acertar, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 15 ou fica caído.

Ações

Ataques Múltiplos. O loxoda faz dois ataques, mas apenas um deles pode ser um ataque com o malho ou com a azagaia.

Malho. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 25 (6d6 + 4) contundente.

Pisão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 20 (3d10 + 4) contundente.

Azagaia. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +7 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. *Dano:* 14 (3d6 + 4) perfurante.

Mahoru

"A fera mais terrível com a qual me deparei em minhas jornadas para o sul foi o mahoru. Os ursos brancos têm sua majestade desinteressada; os lindormes têm sua graça serpenteante... Mas o monstro que abocanhou o gelo sob nossos pés e massacrou todos os que caíram na água é uma coisa digna de pesadelos. As criaturas que capturou foram destroçadas, como trapos entre os dentes de um cão raivoso."

O mahoru, um híbrido de peixe e mamífero, tem 2,40 metros de comprimento e parece uma pequena orca com um pescoço de serpente e uma cabeça que lembra a das focas.

Dentes e Pelagem Valiosos. As mandíbulas pesadas são repletas de dentes triangulares e serrilhados, adaptados para rasgar carne e esmigalhar ossos. O pelo branco e preto é altamente valorizado pela capacidade de reter o calor e repelir água. As nadadeiras peitorais da criatura são patas atrofiadas, com garras nas extremidades. Os escraelingues usam os dentes do mahoru para fabricar flechas ou clavas incrustadas de presas, e o mahoru é considerado uma fera totêmica para várias tribos nortenhas.

Caçadores em Icebergs. Os mahorus, parentes dos bunyips, perambulam pelas costas e estuários do norte, caçando entre o gelo fragmentado a cada verão. Espreitam logo abaixo da superfície, de onde emergem para arrancar pedaços de seres que nadam por ali ou para saltar sobre blocos de gelo, quebrá-los e tombá-los, arremessando as presas direto na água. Quando necessário, espreitam nas praias e margens dos rios à procura de carniça ou de vítimas incautas.

Trabalham em Pares ou Bandos. Mahorus trabalham junto com seus parceiros de acasalamento para encurralar presas, que vão desde peixes e focas até seres maiores, como humanos navegando seus caiaques ou mesmo ursos-polares. Também mastigam pontes de gelo e a superfície congelada de lagos e rios para criar caminhos frágeis que cedem sob vítimas distraídas, atirando-as direto na boca das criaturas.

MAHORU

Monstruosidade Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (14d10 + 28)

Deslocamento 3 m, natação 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	19 (+4)	14 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Furtividade +6, Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Anfíbio. O mahoru pode respirar no ar e na água.

Audição e Olfato Aguçados. O mahoru tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem em audição ou olfato.

Táticas de Bando. O mahoru tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do mahoru estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Frenesi de Sangue. O mahoru tem vantagem em jogadas de ataque corpo a corpo contra qualquer criatura que não esteja com seus pontos de vida máximos.

Mordida de Vorpal. As mandíbulas de serra do mahoru são perfeitas para desmembrar presas. Se o mahoru fizer um acerto crítico, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 14 ou perde um membro. Consulte o resultado de cada jogada na seguinte tabela:

1d12	Resultado
1–2	mão direita
3–4	mão esquerda
5–6	pé direito
7–8	pé esquerdo
9	antebraço direito
10	antebraço esquerdo
11	parte inferior da perna direita
12	parte inferior da perna direita

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 20 (3d10 + 4) cortante.

Rugido. Quando um mahoru ruge, todas as criaturas que possam escutar a até 9 metros dele devem ser bem sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou fica amedrontados até o fim do próximo turno do mahoru. Caso o alvo falhe na salvaguarda por 5 pontos ou mais, também fica paralisado pela mesma duração. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda, fica imune ao Rugido do mahoru pelas próximas 24 horas.

MAILINGUE

Mailingues são as almas dos não sepultados, aqueles que morreram na floresta por abandono ou exposição e que não conseguem encontrar a paz até que seus corpos sejam apropriadamente enterrados. Dadas as circunstâncias que cercam sua morte, mailingues tendem a ser solitários. Eles assombram os lugares em que morreram. Quando alguma tragédia resulta em múltiplas mortes, os mailingues resultantes ficam juntos e caçam em bando.

Atacam em Fúria. Mailingues preferem atacar andarilhos solitários, mas caçam grupos quando estão desesperados ou quando em bandos com mais de um mailingue. Seguem os alvos até depois de escurecer, quando então saltam nas costas das criaturas e exigem ser carregados até o local escolhido para seu sepultamento. Agarram-se firmemente à vítima com os braços e as pernas enlaçados com força ao redor dos ombros e da cintura do ser. Imploram, ameaçam e mordem até que a vítima ceda às suas demandas. Mailingues podem morder uma vítima até a morte caso ela seja incapaz ou caso se recuse a carregá-los, ou mesmo caso a vítima se mova muito devagar.

Descanso Ingrato. Todos os mailingues estão em busca de uma criatura que os carregue até seu local final de repouso; mesmo quando uma "montaria" escolhida se mostra disposta a carregar um mailingue, o corpo da criatura vai ficando cada vez mais pesado conforme se aproxima do local de sepultamento. Uma vez no local determinado, o ser afunda na terra, levando consigo quem o portou. Ser enterrado vivo é a recompensa para alguém que ajuda um mailingue.

Rimas e Cantigas de Crianças de Rua. Alguns mailingues mantêm traços das personalidades que tinham enquanto vivos — encantadores, taciturnos, sádicos e assim por diante —, e podem falar de forma tocante e apelativa. Vestidos em trapos e com a pele azul e gélida, eles às vezes procuram por vítimas que acreditem estar ajudando uma criança ferida ou um jovem adulto. Os seres então escondem seus rostos e cantam cantigas inocentes quando não estão guinchando em fúria, pois sabem que os olhos negros e a pele gelada podem amedrontar e assustar.

Natureza de Morto-Vivo. Um mailingue não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

MAILINGUE

Morto-vivo Pequeno, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (10d6 + 10)
Deslocamento 9 m, escavação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Perícias Furtividade +4
Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata
Imunidades a Dano necrótico, venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, enfeitiçado, envenenado, inconsciente
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Comum
Nível de Desafio 2 (450 XP)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O mailingue faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (2d4 + 2) cortante, e o alvo fica agarrado (CD 12 para escapar). Se o alvo estiver agarrado pelo mailingue no começo do turno do próprio mailingue, o ataque de mordida acerta automaticamente.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (2d6 + 1) cortante.

Enterrados Vivos. Se o mailingue começa seu turno no local escolhido para o sepultamento, ele afunda na terra. Caso esteja agarrando uma criatura, essa criatura afunda com o mailingue. Uma criatura Média ou maior afunda até a cintura; uma criatura Pequena afunda até o pescoço. Se o mailingue ainda estiver agarrando a vítima no início de seu turno seguinte, os dois desaparecem para dentro da terra. Enquanto estiver enterrada dessa forma, uma criatura é considerada atordoada. Ela pode se libertar sendo bem-sucedida em um teste de Força (Atletismo) CD 20, mas apenas um teste é permitido; caso falhe, a criatura perde a força para se salvar, exceto se usar magia. A criatura também pode fazer uma salvaguarda de Constituição CD 10; caso seja bem-sucedida, a criatura enche o pulmão de ar e pode prender a respiração por (modificador de Constituição + 1) minutos antes de começar a sufocar. Caso contrário, ela começa a sufocar imediatamente. Aliados equipados com ferramentas que possam ser usadas para cavar conseguem alcançar a criatura em quatro minutos divididos pelo número de escavadores; alguém usando uma ferramenta improvisada (uma espada, um prato, as mãos) conta como metade de um escavador.

Malfas

Um malfas é uma criatura perigosa de olhar aguçado; um guerreiro feérico alado e vestido com elegância. A espada longa que empunha geralmente tem o pomo ornamentado ou uma bainha rica. Entre os feéricos, muitas vezes são chamados de "corvos da tempestade", no sentido de serem mensageiros de más notícias.

Jurados aos Feéricos das Sombras. Criados com espadas nas mãos, os malfas são guerreiros ferozes que servem inabalavelmente à aristocracia dos feéricos das sombras.

Mensageiros. Mesmo com dificuldades de fala, servem como arautos e mensageiros de tempos em tempos, embora muito mais seja comunicado pela escolha do mensageiro do que pela própria mensagem.

MALFAS (CORVO DA TEMPESTADE)

Feérico Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (couro batido)

Pontos de Vida 120 (16d8 + 48)

Deslocamento 12 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Salvaguardas Des +7, Con +6, Sab +4, Car +5

Perícias Percepção +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Corveano, Gigante, Silvestre

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do malfas é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *mísseis mágicos*

1/Dia: *celeridade*

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o malfas tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Terror Noturno (1/Rodada). Como ação bônus, imediatamente após fazer um ataque corpo a corpo bem-sucedido, um malfas pode conjurar *mísseis mágicos* apontando sua arma para o mesmo alvo.

Treinados na Arte da Espada. Malfas são treinados para o combate desde jovens. São proficientes em todas as armas marciais de combate corpo a corpo ou à distância.

Ações

Ataques Múltiplos. O malfas faz três ataques com a espada longa.

Espada Longa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) cortante.

Reações

Chamado das Sombras. Um malfas pode conjurar uma magia de *mísseis mágicos* como uma reação ao ser atingido por uma arma de combate à distância.

Mallqui

Uma humanoide dissecada, de pele esticada como velino nos braços enrugados e vestida com uma esplêndida túnica, emerge de uma torre funerária. Subitamente, o ar fica tão seco que olhos começam a arder e lábios racham. A figura imponente tem dois pontos de luz amarela em vez de olhos.

Múmias dos Platôs Gelados. O povo dos platôs montanhosos, frios e estios tira vantagem do clima seco para mumificar suas mortas honorárias, sem precisar dos processos de embalsamento e cura de cadáveres praticados em terras mais quentes. Para preservar o conhecimento e o lugar de repouso de suas ancestrais no pós-vida, as mortas permanecem entre eles como conselheiras e homenageadas em dias sagrados.

Juízas Mortas-Vivas. As mallquis não são considerados malévolas, embora às vezes sejam juízas severas daqueles que transgridem os ideais de sua cultura.

Ícones de Prosperidade. Apesar da habilidade de sugar a umidade do próprio ar, elas são vistas como condutoras da fertilidade da terra. "Mallqui" também significa "broto" no idioma do povo que as criou.

Natureza de Morto-Vivo. Uma mallqui não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

MALLQUI

Morta-vivo Médio, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 120 (16d8 + 48)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	9 (−1)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Salvaguardas Int +3, Car +5

Perícias História +3, Intuição +6, Religião +3

Resistências a Dano elétrico, gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas todos os que conhecia em vida

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Regeneração. A mallqui recupera 10 pontos de vida no começo do turno dela. Caso a mallqui sofra dano devido à característica de Sensibilidade à Água, a regeneração não funciona no começo de seu próximo turno. A mallqui morre apenas se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da mallqui é Sabedoria (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *criar chamas, druidismo*

4/Dia cada: *criar ou destruir água, emaranhar*

2/Dia: *localizar animais ou plantas*

1/Dia cada: *crescimento de plantas, dissipar magia, muralha de vento*

Sensibilidade à Água. A carne de uma mallqui apodrece e se dissolve rapidamente quando ela é encharcada em água, das seguintes maneiras:

- Se for respingada com a água de um cantil ou similar: 1d10 pontos de dano
- Se for atacada por uma criatura feita de água: Dano normal mais 1d10 pontos de dano extra
- Se tomar chuva: 2d10 pontos de dano por rodada (ou metade disso com uma salvaguarda de Destreza CD 11)
- Se for submersa em água: 4d10 pontos de dano por rodada (ou metade disso com uma salvaguarda de Destreza CD 13)

Alternativamente, a salvaguarda e a CD da magia usado para conjurar ou controlar a água que está causando dano à mallqui podem ser usadas em vez das salvaguardas acima.

Ações

Ataques Múltiplos. A mallqui pode usar sua aura árida e fazer dois ataques com o toque dissecante.

Toque Dissecante. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 20 (5d6 + 3) necrótico.

Aura Árida. Todas as criaturas a até 6 metros da mallqui devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofrem 11 (2d10) pontos de dano necrótico e ganham um nível de exaustão. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda, fica imune à Aura Árida da mallqui pelas próximas 24 horas.

Explosão Árida. Ataque Mágico à Distância +7 para acertar, alcance 9/27 m, um alvo. *Dano:* 13 (3d6 + 3) necrótico.

Mamura

Essa minúscula monstruosidade combina os piores elementos de um sapo morto com um peixe podre. O corpo gosmento, escamoso e vagamente humanoide tem três braços dotados de garras, dispostos de forma radial ao redor do corpo. As asas verdes e gosmentas, que lembram as dos morcegos, são pequenas demais para funcionar, mas mesmo assim o mamura voa muito bem.

Sprites do Campo Deformados. Mamuras são feéricos deformados dos ermos mágicos e das planícies estéreis. No passado, eram feéricos de alinhamento bom similares às pixies, chamados de "polevoi" ou "sprites do campo"; mas, em algum momento, venderam as almas para uma deusa sombria e foram corrompidos por sua magia imunda. Agora, são coisinhas deformadas e alienígenas.

Entre Dimensões. O mamura está um grau deslocado das cinco dimensões usuais. Como resultado, sempre parece borrado e indistinto mesmo quando em luz plena; na penumbra, parece translúcido. Mamuras balbuciam constantemente, mas o que falam quase nunca faz sentido. A mente deles opera em múltiplas dimensões do tempo e do espaço, e isso permite que consigam se comunicar com criaturas dos Reinos do Além. Por essa razão, seus balbucios podem ser proféticos, mas apenas algumas criaturas são capazes de decifrá-los.

Seguidores Proféticos. Eles ocasionalmente se associam a poderosas tribos de goblins ou a feiticeiros maléficos dos ermos, motivados por seus próprios objetivos desconhecidos.

MAMURA

Aberração Pequena (feérico), neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 97 (13d6 + 52)

Deslocamento 6 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	18 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)

Salvaguardas Des +7, Con +7, Car +6

Perícias Acrobacia +7, Furtividade +7, Percepção +6

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Élfico, Goblin, Silvestre

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Visão de 360 Graus. Atacantes nunca têm vantagem em ataques ou dano extra contra um mamura por decorrência da presença de aliados próximos.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Amigo da Escuridão. Na escuridão ou na meia-luz, o mamura tem vantagem em testes de Furtividade. Ele pode tentar se esconder como uma ação bônus no fim do próprio turno caso esteja na meia-luz ou na escuridão.

Distração. Por causa da aura alienígena e proibida do mamura, qualquer criatura conjurando uma magia a até 6 metros dele deve ser bem-sucedida em um teste de conjuração CD 14 antes de conjurá-la; caso seja malsucedida na salvaguarda, a criatura perde a ação, mas não o espaço da magia. Ela também deve ser bem-sucedida em um teste de conjuração CD 14 para manter a concentração caso gaste qualquer parte do próprio turno dentro da aura do mamura.

Sobrevoo. O mamura não provoca um ataque de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

Ações

Ataques Múltiplos. O mamura pode fazer três ataques com as garras e um ataque com o ferrão do chicote da cauda.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) cortante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica envenenado por 1 rodada. A duração do veneno é cumulativa caso a criatura falhe em múltiplas salvaguardas.

Ferrão do Chicote de Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou sofre 1d6 pontos de dano venenoso. Caso o alvo também tenha sido envenenado pelas garras do mamura, sofre mais 1d6 pontos de dano venenoso no começo de cada um de seus turnos enquanto ainda estiver sob o efeito do envenenamento.

Mamuras em Midgard

Os mamuras são servos do Bode Negro da Floresta; vivem nos Ermos Leste e em vários pântanos e charcos fétidos. Parecem amigáveis com os selangues, e organizam ritos estranhos e orgíacos com eles nos equinócios.

Manto de Conchas

Apesar de baixa e atarracada, essa criatura tem um parentesco inegável com os trolls. A semelhança é ainda mais notável nos braços longos e na carapaça espessa feita de conchas e seixos.

Mãos Longas e Aparência de Sapo. Um manto de conchas é uma criatura deformada e desprezível, também conhecida como fada Iamh ou "mãos longas". Eles são frequentemente chamados como trolls das pontes. Apesar de feéricos, têm parentesco distante com os trolls verdadeiros. Ao contrário das criaturas altas e magras, um manto de conchas é nanico e tem aparência de sapo, com pernas curtas e curvadas e braços bizarramente longos com articulações inchadas e distendidas. Podem estender e deslocar essas juntas para fazer os membros ganharem comprimentos alarmantes.

Pontes e Poças. Mantos de conchas podem ser encontrados em poços abandonados ou atrás de cachoeiras, em piscinas naturais profundas ou sob o gelo de lagos congelados, mas o que mais gostam é ficar debaixo de pontes. São mais ativos durante a noite ou em dias de clima fechado devido ao ódio mortal que têm da luz solar.

A tática preferida de um manto de conchas é esperar sob a água ou sob o gelo (ou sob uma ponte) para surpreender suas presas. Ele salta adiante ou para cima de seu esconderijo, capturando crianças, animais (preferencialmente cabras) e viajantes ou pescadores solitários. A presa é então puxada para dentro da escuridão das águas para ser pilhada e devorada.

Vestuários Brilhantes. Um manto de conchas sempre produz para si mesmo um casaco, manto ou camisão feito de seixos, vidro ou conchas polidas do rio. Esses adornos são toscos, mas belos; às vezes, são também mágicos.

CAPA CONCHEADA

Feérico Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 75 (10d8,+ 30)

Deslocamento 9 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	9 (−1)	7 (−2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +1

Imunidades à Condição enfeitiçado, inconsciente

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Gigante, Silvestre

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Conjuração Inata. Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes:

1/Dia cada: *escuridão, névoa obscurecente*

1/Dia (se estiver com o casaco): *respirar na água*

Regeneração. O manto de conchas recupera 3 pontos de vida no começo de seu turno. Caso o manto de conchas sofra dano ígneo, essa habilidade não funciona no começo do próximo turno dele. O manto de conchas morre apenas se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

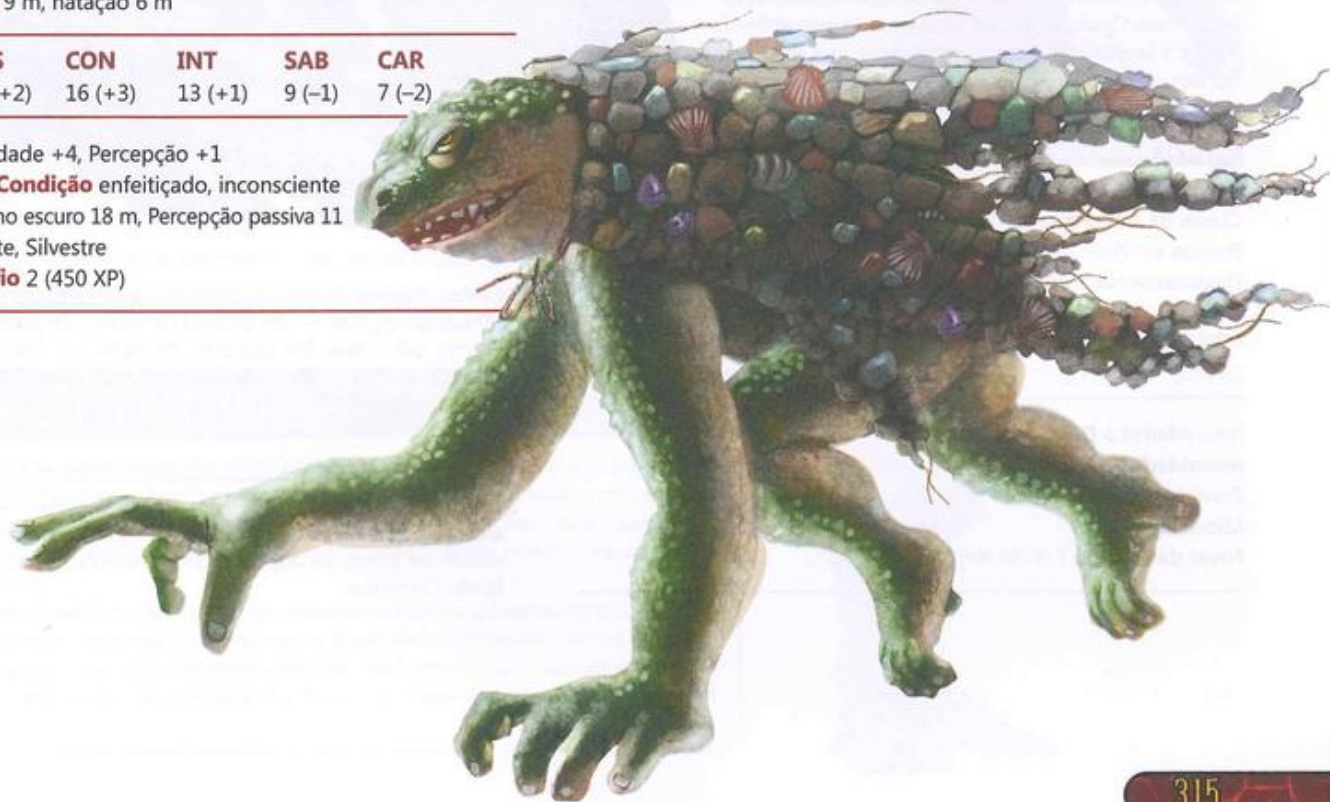
Observador Furtivo. O manto de conchas tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder, e também em quaisquer testes de Percepção que se baseiem na audição.

Petrificação na Luz Solar. O manto de conchas fica petrificado após 5 (2d4) turnos ininterruptos de exposição direta à luz solar natural.

Ações

Ataques Múltiplos. O manto de conchas faz um ataque de mordida e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) cortante. O alvo fica agarrado (CD 13 para escapar), contido e envenenado. Caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 13, não fica envenenado (a salvaguarda dura enquanto ele estiver agarrado e até um turno depois). O manto de conchas pode deslocar uma criatura agarrada por até 4,5 metros como uma ação bônus. Enquanto estiver agarrando uma criatura, o manto de conchas pode usar as garras apenas para atacar a referida criatura.

Mapa Mímico

Essa criatura parece um mapa do tesouro que sai voando como se soprado por um vento forte, mesmo em masmorras onde o ar está perfeitamente estagnado. Quando tocado, o mapa se desdobra, revelando um rosto e uma boca cheia de presas.

Crias de Mímicos. A cola dos mímicos não é só um meio poderoso de aprisionar as presas: ela contém também milhões de larvas microscópicas que se alimentam de carne. A maior parte dessas larvas são consumidas pelo próprio mímico quando ele se alimenta. Os mímicos ou não sabem disso ou não ligam para o fato de que rotineiramente canibalizam as próprias crias. Algumas poucas larvas sobrevivem, no entanto, grudando em roupas e equipamentos de seres que conseguem escapar do ataque de um mímico adulto. Tais larvas pegam carona nesses hospedeiros, que as carregam para longe da masmorra, da caverna ou das ruínas de origem. Uma vez longe, elas caem no chão e assumem a forma de filhotes de mímico, chamados mímicos-mapa. Após certo tempo, crescem e viram mímicos típicos.

Menores que um Prato. Mímicos-mapa são pequenos demais para imitar os tipos de objeto que seus progenitores escolhem, mas ainda são capazes de enganar as presas mudando de formato. Podem assumir a forma, textura e coloração de qualquer coisa que tenha tamanho igual ou menor ao de um prato.

Pergaminhos. A forma preferida deles é a de pergaminho. Em sua superfície, podem mostrar o caminho que percorreram, incluindo pontos de referência importantes. Nesse formato, enrolam-se e espreitam dentro de garrafas ou no punho fechado de cadáveres à vista até que outros aventureiros incautos os descubram. Qualquer criatura que segue as instruções do "mapa" é levada até o mímico progenitor, que geralmente fica à espreita e ansioso para se reunir com a cria.

Mapa Mímico

Monstruosidade Minúscula (metamorfo), neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 22 (5d4 + 10)

Deslocamento 9 m, voo 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Imunidades a Dano ácido

Imunidades à Condição caído

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas —

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Metamorfo. O mapa mímico pode usar sua ação para realizar polimorfia, transformando-se em um objeto ou voltando para sua forma amorfa verdadeira. As estatísticas são as mesmas em qualquer forma. Nenhum equipamento que esteja usando ou carregando se transforma. Ele retorna para sua forma verdadeira caso morra.

Rosto Constritor. Quando um mapa mímico toca uma criatura Média ou menor ou vice-versa, ele se adere à criatura, envelopando seu rosto para cobrir olhos, ouvidos e vias aéreas (CD 13 para escapar). A criatura fica imediatamente cega e surda, e começa a sufocar no começo do próximo turno do mapa mímico.

Aparência Falsa (Apenas na Forma de Objeto). Enquanto o mapa mímico estiver imóvel, não pode ser distinguido de um objeto ordinário.

Mímico-Página. O mímico pode se disfarçar como qualquer objeto Minúsculo e plano — um pedaço de couro, um prato e afins —, não apenas um mapa. Em qualquer formato, um mapa mímico pode usar a própria superfície para desenhar um mapa que leva até seu mímico progenitor.

Ações

Pseudópode. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) contundente. Se o mímico estiver na forma de objeto, o alvo é submetido à característica de Rosto Constritor.

Mavka

Essas dríades distorcidas foram transformadas em monstruosidades vampíricas por bruxos mortos-vivos através de experimentos vampíricos.

Dríades Carbonizadas. Com a pele queimada e enegrecida, cabelos feitos de gravetos carbonizados e pés e mãos em forma de garras que lembram raízes torradas e retorcidas, as makvas parecem chamuscadas e até mesmo frágeis. Olhos vermelhos e sem pupilas brilham nas órbitas, cercados por uma chama verde e infernal.

Cavaleiras da Morte. Todas as mavkas são cavaleiras temíveis. Cavalgam assustadoras montarias e, com frequência, puxam para cima da sela suas vítimas, que nunca mais são vistas. Desprezam e atropelam soldados desmontados como se eles não fossem dignos de atenção.

Assassinas de Megeras. Essas horrendas desmortas são inimigas mortais das megeras escarlates, que chamam as makvas de "perdições verdes".

Natureza de Morto-Vivo. Uma mavka não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

MAVKA

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 170 (20d8 + 80)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	13 (+1)	18 (+4)

Salvaguardas For +9, Des +6, Con +8, Car +8

Perícias Atletismo +9, Natureza +5, Percepção +5

Resistências a Dano ácido, ígneo, necrótico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano elétrico, gélido

Sentidos visão no escuro 27 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Infernal, Silvestre

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da mavka é Carisma (CD 16 para evitar magia, +8 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

Constante: *proteção contra o bem e o mal*

À vontade: *criar ou destruir água, luzes dançantes, raio de bruxa, raio de gelo, resistência*

3/Dia cada: *escuridão, imobilizar pessoa, infligir ferimentos, invisibilidade, silêncio*

1/Dia cada: *animar mortos, cegueira/surdez, contágio, dissipar magia, rogar maldição, toque vampírico*

Montaria de Pesadelo. Uma mavka é vinculada a um pesadelo quando é criada. Elas são encontradas acompanhadas por suas montarias em 95% do tempo.

Hipersensibilidade à Luz Solar. A mavka sofre 20 pontos de dano radiante caso comece o turno sob a luz solar. Enquanto estiver sob luz solar, ela tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A mavka faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 23 (4d8 + 5) contundente mais 11 (2d10) necrótico.

MAVKAS EM MIDGARD

Antes, as primeiras mavkas eram três irmãs dríades chamadas Mica, Anthelia e Saramantha. Após conquistar Morgau, o Príncipe Obscuro Lucan matou as três dríades e suas árvores, e depois reanimou seus corpos na forma de poderosas mortas-vivas. Para completar a corrupção, os bruxos que o serviam vincularam pesadelos às novas mortas-vivas em vez de ligá-las às árvores.

Desde então, as três irmãs fizeram surgir muitas outras feéricas mortas-vivas, e algumas servem ao Príncipe Obscuro como esposas e concubinas, enquanto outras têm seus próprios objetivos — algumas destroem vampiros, outras aniquilam vilarejos inteiros ou buscam poder pelo Reino das Sombras. As mavkas às vezes chamam umas às outras de "irmãs-esposas".

Medusa Dentes-de-Sabre

Essa criatura horrenda parece uma água-viva gigante, com presas longas e malignas que brotam curvadas pela abertura da boca e tentáculos que se arrastam atrás do ser.

Flutuação Alquímica. Essas águas-vivas aéreas flutuam pelo ar como balões, suspensas por reações alquímicas internas. Esse modo de movimentação permite que se desloquem quase na vertical se assim quiserem, ou então que sejam carregadas pelo vento. Podem alcançar altitudes de até 9 mil metros.

Tentáculos de Choque. Medusas dentes-de-sabre usam seus tentáculos para capturar presas distraídas ou de movimento lento, bem como ocasionais peixes em lagos rasos e riachos. Eles podem suprimir sua carga elétrica natural, o que faz com que possam manipular objetos e interagir com outras criaturas de modo seguro.

Montarias Lentas. Quando equipados com selas especiais, medusas dentes-de-sabre podem ser cavalgados sem ferir possíveis cavaleiros, embora seus movimentos vagarosos os façam mais adequados para passeios casuais e viagens longas não muito urgentes. Os jinnatos os consideram animais de carga, fazendo-os transportar até 1,8 toneladas.

MEDUSA DENTES-DE-SABRE

Aberração Grande, ordeiro e bom

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 102 (12d10 + 36)

Deslocamento 1,5 m, voo 6 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	14 (+2)	10 (+1)

Imunidades a Dano elétrico

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas —

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Cortina de Tentáculos. Quando uma medusa dentes-de-sabre está voando, os tentáculos delgados e elétricos pendem atrás dele, tocando todas as criaturas a até 6 metros diretamente abaixo do espaço por onde ele passa. Qualquer criatura em seu caminho sofre 10 (3d6) pontos de dano elétrico, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13.

Ações

Ataques Múltiplos. A medusa dentes-de-sabre faz um ataque de estocada e um ataque com os tentáculos.

Estocada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) perfurante.

Tentáculos. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (3d6 + 3) contundente mais 10 (3d6) elétrico. O alvo também fica agarrado (CD 13 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido. Enquanto estiver agarrando a um alvo, a medusa dentes-de-sabre não pode usar esse ataque contra outras criaturas. Quando a medusa dentes-de-sabre se move, um alvo Médio ou menor que ele esteja agarrando se move junto.

Jato de Fedor (Recarga 5–6). A medusa dentes-de-sabre expele um líquido fedorento em uma linha de 6 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura nessa linha deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica envenenada por 1 minuto. Se falhar na salvaguarda por 5 pontos ou mais, a criatura fica inconsciente pelo mesmo período. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Megera da Areia

Essa idosa encarquilhada tem um olhar malévolo, com o rosto emoldurado por cabelos grisalhos e lambidos. O sorriso malicioso é repleto de dentes de tubarão, e baba escorre por seus lábios.

Ódio da Beleza. Megeras da areia são idosas aterrorizantes que assombram ruínas em desertos e oásis esquecidos. O ódio que têm pela beleza e pela paz é horrível de presenciar. Uma megera da areia usa ilusões e mimetismo para atrair viajantes e emboscá-los.

Oásis Falsos. Elas se deleitam em atrair caravanas a oásis ilusórios, matando todos os animais de montaria e rebanhos para que os viajantes não possam fugir. Depois, elas aterrorizam e assassinam um por um.

Esgotam Corpos. Para abater animais ou humanoides, a megera da areia prefere usar as garras, que sugam a umidade das vítimas. Elas deixam os restos mumificados dos seres imitando poses dos vivos — amarrados sobre selas ou no topo de uma torre de guarda — para aterrorizar os outros.

Megeras da areia têm entre 1,80 e 2,15 metros de altura, pesam menos de 70 quilos e vestem-se com túnicas rasgadas e esfarrapadas. Embora sejam esqueleticamente magras, a aparente fragilidade das megeras da areia apenas oculta a prodigiosa força que possuem.

MEGERA DA AREIA

Monstruosidade Média, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 112 (15d8 + 45)

Deslocamento 9 m, escavação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Enganação +6, Furtividade +5, Percepção +5

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 15

Idiomas Anão, Comum, Gigante, Gnômico

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da megera da areia é Carisma (CD 14 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *invisibilidade*

2/Dia cada: *imagem maior, terreno alucinatório*

Mimetismo. A megera da areia pode imitar o som de animais e a voz de humanos. Uma criatura que escuta os sons só é capaz de dizer que são imitações caso seja bem-sucedida em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 14.

Passo do Escorpião. A megera da areia caminha com leveza em superfícies arenosas, sem nunca afundar na areia macia ou deixar rastros. Quando em terreno arenoso, a megera da areia ignora terreno difícil, não deixa rastros e adquire sismiconsciência 9 m.

Ações

Ataques Múltiplos. A megera da areia faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) cortante. Se o alvo for uma criatura, deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou ganha um nível de exaustão.

Siroco Devastador (Recarga 5–6). A megera da areia gera uma explosão de vento quente em uma linha de 9 metros ou em um cone de 4,5 metros. Criaturas dentro da área sofrem 14 (4d6) pontos de dano cortante mais 7 (2d6) pontos de dano ígneo, ficando cegas por um minuto. Sofrem metade desse dano e não ficam cegas caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 14. Um alvo cego pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. A área afetada (linha ou cone) fica totalmente obscurecida até o fim do próximo turno da megera.

Alterar Forma. A megera usa polimorfia para se transformar em uma humanoide fêmea Pequena ou Média, ou então para retornar à sua forma verdadeira. As estatísticas são as mesmas em qualquer forma. Nenhum equipamento que ela esteja usando ou carregando se transforma. Ao morrer, ela volta à sua forma verdadeira.

Megera do Sangue

Essa idosa corcunda tem braços longos e parecidos com couro, com garras próprias para rasgar carne. O rosto dela é uma massa deformada de pele com aparência de couro que ostenta um nariz bulboso, como um nó retorcido em um velho carvalho.

Origens Vampíricas. Megeras do sangue se escondem há tempos às margens da sociedade. As primeiras megeras do sangue apareceram depois que uma megera escarlate engravidou de um insano arquimago vampiro — os frutos da relação viraram as primeiras megeras do sangue. Muitas outras vieram depois.

Ladras de Rosto. Megeras do sangue caçam humanos, roubando sua semente para procriação, seu sangue para aplacar uma sede insaciável e sua face como um troféu desses encontros breves e sangrentos.

Cabelo de Vermes. O cabelo de uma megera do sangue é uma massa de vermes inquietos, ainda mais ávidos que ela por sangue fresco.

MEGERA DO SANGUE

Feérico Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 178 (21d8 + 84)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	19 (+4)	21 (+5)	17 (+3)

Salvaguardas Des +7, Con +8, Car +7

Perícias Enganação +7, Furtividade +7, Intimidação +7, Percepção +9

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado

Sentidos hemoconsciência 27 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 19

Idiomas Comum, Gigante, Infernal, Silvestre, Trolleano

Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Hemoconsciência. Uma megera do sangue sente automaticamente o sangue de criaturas vivas a até 27 metros, e pode apontar exatamente a localização delas caso estejam a até 9 metros.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da megera do sangue é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *arrombar, disfarçar-se, ilusão menor, línguas, passo nebuloso, passo sem rastro, proteção contra o bem e o mal, respirar na água*

3/Dia cada: *invisibilidade, reflexos, rogar maldição*

1/Dia cada: *modificar memória, névoa mortal*

Ações

Ataques Múltiplos. A megera do sangue faz dois ataques com as garras e um ataque com o cabelo sanguessuga.

Cabelo Sanguessuga. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d8 + 5) perfurante, e criaturas Médias ou menores ficam agarradas (CD 15 para escapar). Uma criatura agarrada sofre 13 (2d8 + 3) pontos de dano necrótico no começo do turno da megera, e a megera recupera metade dessa quantidade de pontos de vida. Os pontos de vida que a megera recebe em excesso viram pontos de vida temporários. A megera pode agarrar uma ou duas criaturas ao mesmo tempo. Veja também Remoção de Rosto.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 19 (4d6 + 5) cortante.

Chamado Sanguíneo. A megera do sangue mira em uma criatura a até 9 metros após detectá-la com a hemoconsciência e faz o alvo sangrar descontroladamente. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou sofre um dos efeitos listados abaixo. Caso seja bem-sucedida, a criatura fica imune a essa habilidade da megera por 24 horas.

1. **Maldição de Engasgo com Sangue.** A boca do alvo enche-se de sangue, impedindo por 1 minuto a fala ou a conjuração de magias com componentes verbais.
2. **Olho de Sangue.** Os olhos do alvo se enchem com lágrimas de sangue. Ele fica cego por 1 minuto.
3. **Coração Disparado.** O alvo ouve apenas o próprio sangue fluindo de forma frenética, bombeado pelo coração acelerado. Ele fica surdo por 1 minuto.
4. **Artérias Rompidas.** A vítima sofre 7 (2d6) pontos de dano cortante quando suas veias e artérias se rompem. O alvo repete a salvaguarda no começo de cada turno dele. Sofre 3 (1d6) pontos de dano necrótico caso seja malsucedido na salvaguarda, mas o efeito é encerrado caso seja bem-sucedido nela.

Remoção de Rosto. A megera do sangue arranca fora o rosto de um inimigo agarrado. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 17. Caso seja malsucedido na salvaguarda, o rosto do alvo é removido; ele sofre 38 (8d6 + 10) pontos de dano cortante e fica atordoado até o começo do próximo turno da megera. Caso seja bem-sucedido na salvaguarda, o alvo sofre metade do dano e não fica atordoado. *Cura completa, regeneração* ou outro efeito mágico devolvem o rosto roubado; outras magias de cura deixam uma massa de cicatrizes. O rosto arrancado é considerado um objeto Minúsculo animado (como se pela magia — tem 20 PV, CA 18, nenhum ataque, For 4, Des 18) que fica sob o controle da megera. Ele mantém as memórias e a personalidade do ser a quem pertencia. Megeras do sangue guardam esses rostos como se fossem troféus, mas também podem usá-los para obter vantagem em testes de Carisma (Enganação) feitos para imitar o rosto do ser a quem pertenciam.

Megera Escarlate

Megeras escarlates — uma raça muito mais antiga que a dos elfos; segundo elas mesmas, tão antiga quando a dos dragões — são as mais espertas e longevas das megeras, com uma expectativa de vida de mais de mil anos.

Belas e Fortes. Ao contrário de suas outras parentes megeras, as megeras escarlates não têm uma aparência horripilante, e muitas inclusive são belas à sua própria maneira. Poucos sabem algo sobre elas, e as megeras não fazem nada para mudar isso, preferindo a reclusão.

Ligadas à Natureza. Essas megeras têm uma forte ligação com todos os elementos da natureza, e frequentemente estabelecem seus covis nas profundezas das florestas, em cavernas ou ao longo do litoral.

Magia de Sangue. Devido à conexão próxima com a natureza, megeras escarlates muitas vezes servem como druidas. Dentro de seus círculos druídicos, porém, praticam sacrifícios e realizam magia ritualística com sangue — ambos com o objetivo de aplacar sua sede por sangue humano, mas também como uma forma de venerar Hécate, deusa da magia obscura. Megeras escarlates também preferem as classes de clérigo e mago; poucas seguem um caminho marcial. As megeras mais antigas seguem todas uma hierarquia.

MEGERA ESCARLATE

Feérico Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 119 (14d8 + 56)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	22 (+6)	15 (+2)

Perícias Arcanismo +9, Enganação +5, Intuição +7, Percepção +9

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado

Sentidos hemoconsciência 27 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Druídico, Gigante, Silvestre

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Anfíbia. A megera pode respirar no ar e na água.

Conjuração. A megera é uma conjuradora de 8º nível. O atributo de conjuração dela é Carisma (CD 17 para evitar magia, +9 para acertar com ataques mágicos). Não precisa de componentes materiais para conjurar suas magias. A megera tem as seguintes magias de druida preparadas:

Truques (à vontade): *amizade animal* (megeras escarlates tratam essa magia *como um truque), chicote de espinhos, rajada de veneno*

1º nível (4 espaços): *curar ferimentos, emaranhar, falar com animais*

2º nível (3 espaços): *lâmina flamejante, pele-casca, restauração menor*

3º nível (3 espaços): *convocar relâmpagos, dissipar magia, invocar animais, mesclar-se às rochas*

4º nível (2 espaços): *controlar água, dominar fera, movimentação livre, terreno alucinatório*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Hemoconsciência. Uma megera escarlate sente automaticamente o sangue de criaturas vivas a até 27 metros, e pode apontar exatamente a localização delas caso estejam a até 9 metros.

Ações

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (3d8 + 4) cortante.

Aura Sifonante (Recarga 5–6). A megera escarlate irradia uma aura em um raio de 9 metros; ela dura por 3 rodadas e suga todos os fluidos pela boca, nariz, olhos, ouvidos e poros de uma criatura. Todas as criaturas à escolha da megera que começam o turno na área afetada sofrem 18 (4d6 + 4) pontos de dano necrótico, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 15.

Megéras Escarlates em Midgard

Megeras escarlates são as mais sociais dentre as megeras, e podem até viver em pequenas comunidades em áreas isoladas. Em tempos remotos, reuniam-se em grupos maiores e comandavam pequenas cidades de população mista — especialmente em Velha Verrayne. A líder atual delas é a Mãe de Sangue Margase, uma druida ancestral.

Sua maior cidade era Talitheos, uma metrópole insular de muita prosperidade e conhecimento mágico. Ela afundou durante um cataclismo, e as megeras procuram suas ruínas desde então.

Megera Espelhar

Uma megera espelhar força um ser inocente a refletir sobre a própria superficialidade após encarar o rosto terrível da megera.

Danação Horrorosa. Até que uma criatura possa ver além das deformidades da megera, ela sofre as dores de uma vida desfigurada. Algumas megeras espelhares fazem isso para tornar as criaturas melhores, mas a maioria delas simplesmente se deleita com a dor alheia.

Feições Distorcidas. Megeras espelhares são corcundas e têm a pele coberta de tumores e lesões. Têm as articulações desalinhadas e as extremidades dos ossos pressionando a pele. No entanto, é o rosto delas que inspira lendas: ele é repleto de verrugas escuras com longos pelos brancos, ostenta um nariz que parece uma cenoura meio comida e olhos de tamanho, cor e alinhamento díspares. Quando uma criatura se encolhe ao ver a aparência de uma megera espelhar, sofre uma maldição de reconfiguração rogada por ela.

Covens de Espelhares. Megeras espelhares podem formar um coven ao se juntar com duas outras megeras. Geralmente, megeras espelhares só formam covens com outras megeras espelhares, mas, de tempos em tempos, uma delas acaba se juntando a covens de bruxas ou de megeras verdes.

MEGERA ESPELHAR

Feérico Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 168 (16d8 + 96)

Deslocamento 9 m, voo 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	22 (+6)	12 (+1)	14 (+2)	19 (+4)

Resistências a Dano trovejante

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Silvestre

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da megera é Carisma (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *disfarçar-se, infligir ferimentos* (4d10), *mensagem, raio do enfraquecimento*

1/Dia cada: *bordão místico, detectar pensamentos, dissipar magia, localizar criatura, nuvem fétida, relâmpago, teleporte*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Confusão por Feiura. Ao confrontar uma megera espelhar a qualquer distância, uma criatura deve fazer uma escolha no começo de cada um de seus turnos: desviar os olhos, tendo assim desvantagem em jogadas de ataque contra a megera até o começo de seu próximo turno, ou então olhar para a megera e fazer uma salvaguarda de Constituição CD 15. Caso seja malsucedida na salvaguarda, a criatura fica atordoada até o começo do próximo turno dela.

Ações

Ataques Múltiplos. Uma megera espelhar pode usar sua Maldição de Reconfiguração e fazer um ataque corpo a corpo.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 21 (4d8 + 3) perfurante, ou 39 (8d8 + 3) perfurante caso o alvo esteja atordoado.

Cajado. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) contundente.

Maldição de Reconfiguração. A megera espelhar amaldiçoa uma criatura a até 18 metros, fazendo com que assuma feições bestiais ou horripilantes. O alvo da maldição de reconfiguração deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15, ou seu Carisma é reduzido em 1d6 pontos. Criaturas bem-sucedidas na salvaguarda ficam imunes ao efeito da maldição da megera por 24 horas.

Melaço

Um coelho curioso, uma criança abandonada ou um pássaro delicado podem significar a morte lenta e agonizante para seres incautos. Sob qualquer uma dessas fachadas, pode haver um melaço à espreita, esperando para se alimentar de uma vítima ingênua, choramingando e murmurando enquanto come. Seja como resultado de seleção natural, seja por alterações arcanas, essas gosmas compactas caçam criaturas gentis.

Dieta de Sangue. Melaços alimentam-se de sangue, mas não têm as armas naturais ou os ácidos das gosmas maiores. Para sobreviver, precisam atrair e envolver as vítimas enquanto elas ainda estão alheias à ameaça. O corpo macio do melaço absorve impressões físicas e assume a forma de criaturas inofensivas. Na natureza, melaços assumem a forma de filhotes de animais para poderem ficar perto das vítimas por várias horas.

Polimorfia para Animais de Estimação. Entre humanoides, melaços se transformam em animais de estimação, crianças ou animais feridos. Nos casos mais assustadores, as gosmas assumem a forma de brinquedos infantis. Melaços não escolhem sua forma conscientemente; em vez disso, usam um tipo primitivo de telepatia para sentir quais formas uma vítima em potencial acha mais ameaçadoras ou atraentes. Eles podem manter a forma nova por várias horas, mesmo que a vítima original não esteja mais por perto.

Drenagem Lenta. Após assumir uma forma inofensiva, melaços choramingam, cantam ou fazem ruídos apelativos para atrair a atenção. Depois de entrar em contato com uma potencial vítima, os melaços drenam o sangue dela lentamente, idealmente enquanto a presa está dormindo ou paralisada. Se for ameaçado ou ferido, o melaço foge. Quando satisfeito, o melaço se desconecta da vítima e procura um espaço fresco e escuro para descansar e fazer a digestão. Quando há comida e segurança suficientes, o melaço se divide em duas gosmas adultas. Em situações raras, uma mutação impede essa divisão, e o melaço estéril acaba crescendo em tamanho. Os maiores são capazes de imitar crianças e idosos humanoides.

Melaços são pequenos, pesando menos de 3 quilos. Na forma natural, são gosmas pálidas e iridescentes, com a aparência de óleo misturado a leite fresco — mas melaços raramente são vistos desse jeito.

Melaço

Gosma Minúscula, sem alinhamento

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 22 (4d4 + 12)

Deslocamento 4,5 m, escalada 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	6 (−2)	17 (+3)	1 (−5)	1 (−5)	10 (0)

Perícias Enganação +4

Sentidos Percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 5

Idiomas —

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Amorfo. O melaço pode passar por um espaço de até 2,5 centímetros sem precisar se espremer.

Presença Encantadora. O melaço tem a habilidade sobrenatural de sentir e brincar com as emoções de outras criaturas. Ele usa Carisma (Enganação) em oposição a Sabedoria (Intuição ou Percepção) em testes de perícia para ver além desse truque, e tem vantagem no teste.

Ações

Mudar de Forma. O melaço assume a forma de qualquer criatura ou objeto Minúsculo. Um melaço que assumiu determinada forma ganha os movimentos dela, mas nenhuma outra qualidade.

Dreno de Sangue. Um melaço que toca a pele de uma criatura de sangue quente causa 4 (1d8) pontos de dano necrótico por hora de contato, e os pontos de vida máximos da vítima são reduzidos na mesma quantidade. O sangue é drenado tão lentamente que a vítima não percebe o dano, a menos que rompa o contato com o melaço (coloque-o no chão ou entregue-o para outra criatura, por exemplo). Quando o contato é interrompido, a vítima percebe o sangue na pele ou nas roupas caso seja bem-sucedida em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 13.

Mercador de Leng

Os habitantes de Leng são terríveis e maléficos. Têm patas de bode, pequenos chifres que mantêm escondidos sob turbantes e bocas repletas de fileiras com dentes serrilhados, um tanto parecidos com os dos tubarões. Gostam de usar vestes que combinam couro pesado e sedas, e sempre andam mascarados quando deixam as próprias cidades misteriosas e gélidas.

Mercadores Dimensionais. O povo de Leng é feito de mercadores interplanares e escravagistas ávidos. Eles trocam sedas, rubis e pedras incrustadas de mana produzidas em Leng por humanoides escravizados. Navegam entre mundos em navios peculiares, com múltiplas velas triangulares e um cordame que range como o diabo quando há muito vento. Eles cuidam de algumas pirâmides nos desertos mais isolados, e dizem que são amigos dos dragões do vazio, dos arautos da escuridão e de outros servos do vazio.

Um Planalto Elevado. Leng é um planalto proibido, cercado por colinas e picos. A maior cidade é Sarkomand — um lugar que alguns alegam ter caído em ruínas enquanto outros dizem tê-lo visitado há não muito tempo.

Amor por Redes. Quando em combate, os mercadores de Leng usam redes feitas com a seda de suas inimigas locais, as aranhas de Leng. Eles invocam essas redes de locais de estocagem interdimensionais.

Mercador de Leng

Humanoide Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (couro batido)

Pontos de Vida 68 (8d8 + 32)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	22 (+6)

Salvaguardas Des +4, Sab +5

Perícias Arcanismo +4, Enganação +8, Percepção +5

Resistências a Dano gélido

Imunidades a Dano necrótico

Imunidades à Condição amedrontado

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração de um mercador de Leng é Carisma (CD 16 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *compreender idiomas, ilusão menor*

3/Dia cada: *disfarçar-se, sugestão*

1/Dia cada: *forma etérea, sonho*

Regeneração. Um mercador de Leng recupera 5 pontos de vida no começo de seu turno. Se um mercador de Leng sofre dano radiante, essa característica não funciona no começo do próximo turno dele. Um mercador de Leng morre apenas se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar. Mesmo que um indivíduo morra, o corpo dele ressurge em uma cripta de Leng, e ele segue com a vida.

Encarada do Vazio. Um mercador de Leng pode ver através de portas e enxergar o que há além de esquinas como uma ação bônus. Como resultado, eles muito raramente são surpreendidos.

Marinheiros do Vazio. Os mercadores de Leng podem viajar no vácuo do Vazio sem sofrer dano algum.

Ações

Arpão Etéreo. *Arma de Combate à Distância:* +8 para acertar, alcance 9 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d8 + 6) necrótico, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 ou fica agarrado (CD 13 para escapar). Além disso, armaduras não têm efeito contra a jogada de ataque do arpão etéreo; apenas um modificador de Destreza fatorado na CA do alvo é considerado.

Cimitarra Psíquica. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) cortante mais 3 (1d6) psíquico.

Rede de Seda de Aranha com Ganchos (Recarga 5–6). *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 6/15 m, um alvo. *Dano:* 3 (1d6) perfurante mais 19 (3d12) venenoso, e o alvo fica contido. Sofre metade do dano venenoso caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14.

Miconídeo-Cicuta

A carne do miconídeo-cicuta vai do branco e cinza pálido a um cálido amarelo-alaranjado. A cabeça deles lembra o chapéu de um cogumelo — geralmente vermelho com pintas brancas, vermelho no centro com as bordas marrons ou então de um roxo-azulado. Embora miconídeos-cicuta tenham uma boca cheias de dentes com aparência feroz, usam-na apenas para ingerir terra ou nutrientes minerais.

Fazendeiros de Cogumelos. O povo dos cogumelos sencientes cuida das florestas brancas de fungos que ficam no subterrâneo, sendo um aliado dos darakhuls. Apesar do nome ameaçador, miconídeos-cicuta são majoritariamente fazendeiros. Cultivam dezenas de espécies de cogumelos onde quer que haja água, adubo e um pouco de terra ou lodo nas profundezas do submundo. Por essa razão, outras raças raramente os atacam. Os carniçais não se alimentam deles, e miconídeos não podem ser transformados em darakhuls.

Esporos Tóxicos. Embora miconídeos-cicuta sejam pacíficos em geral, os esporos que soltam são tóxicos e induzem o sono. Dão excelentes aliados em combate, porque tais habilidades são capazes de devastar os atacantes, mas não são especialmente letais aos próprios miconídeos. Eles usam o efeito máximo do veneno e dos esporos de sono contra criaturas vivas, mas costumam fugir de constructos e mortos-vivos. Contam com aliados (besouros da carniça, darakhuls, vermes púrpura, espíritos obscuros ou até mesmo diabos diversos) para afastar os inimigos mais poderosos.

Clones. Miconídeos-cicuta vivem em grupos comunais de clones parentes. Reproduzem-se de forma assexuada; um ancião e os membros de sua prole podem ser praticamente idênticos, exceto pela idade. Esses grupos de clones são conhecidos como círculos de cicuta.

Miconídeos não constroem abrigos ou cidades, mas os grupos são definidos pelas lavouras das quais cuidam e pela aparência geral de seus indivíduos. De fato, muitos sábios alegam que miconídeos-cicuta são meramente frutos, apêndices móveis da floresta de que cuidam, e que por isso os miconídeos lutam tão ferozmente para defender os cultivos de fungos gigantes.

MICONÍDEO-CICUTA

Planta Média, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 90 (12d8 + 36)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	9 (−1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Esporos de Sofrimento. Quando um miconídeo-cicuta sofre dano, todos os outros miconídeos a até 72 metros dele sentem a mesma dor.

Doença do Sol. Enquanto estiver sob luz solar, um miconídeo-cicuta tem desvantagem em jogadas de ataque, testes de atributo e salvaguardas. O miconídeo-cicuta morre caso passe mais de 1 hora sob a luz direta do sol.

Ações

Ataques Múltiplos. O miconídeo-cicuta usa os Esporos de Cicuta ou os Esporos de Sonolência, e depois faz um ataque com o punho.

Punho. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (4d4 + 1) contundente mais 10 (4d4) venenoso.

Esporos de Cicuta (3/Dia). O miconídeo-cicuta ejeta esporos em uma criatura que ele possa ver a até 1,5 metro. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica envenenado por 3 rodadas. Enquanto envenenado dessa maneira, o alvo também sofre 10 (4d4) pontos de dano venenoso no começo de cada um de seus turnos. Pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Esporos de Sonolência (3/Dia). O miconídeo-cicuta ejeta esporos em uma criatura que ele possa ver a até 1,5 metro. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica envenenado e inconsciente por 1 minuto. A criatura desperta caso sofra dano ou caso outra criatura execute uma ação para despertá-la com um chacoalhão.

Mi-Go

Os mi-gos são descritos como "vagamente insetoides" — com muita ênfase no "vagamente". Têm asas atrofiadas, múltiplos membros e cabeças dignas de pesadelos, mas a semelhança com os insetos termina por aí.

Os mi-gos são uma raça que vaga pelo espaço, portadora de grande habilidade e vasta malevolência. Viajam em grandes números entre mundos, dobrando o espaço sabe-se lá como para cobrir distâncias astronômicas em meses em vez de décadas.

Tecnologia Alienígena. A tecnologia que usam inclui o domínio de seres vivos, técnicas poderosas para implantar elementos e até mesmo as mentes de mi-gos em corpos alienígenas (e para extraí-las também). Eles têm ainda um domínio sem igual sobre tecidos vivos, tanto na forma vegetal quanto animal. Embora tenham os próprios segredos e objetivos, também servem a antigos poderes que vivem entre as estrelas, e mantêm esforços interestelares para conquistar e espalhar a própria espécie.

Colonizadores de Mundos. Os mi-gos são seguidores devotos de Shub-Niggurath, a deusa da fecundidade e do crescimento, e encaram sua missão de evangelização extremamente a sério. Colonizam mundos inteiros em nome de Shub-Niggurath, plantando e colhendo espécies inteiras segundo a vontade dela.

Cilindros Cerebrais. Um dos ápices da tecnologia dos mi-gos é o cilindro cerebral, um dispositivo que permite a extração e manutenção de um cérebro vivo fora do corpo. Isolado com segurança em um cilindro mi-go, um cérebro humano pode ser transportado por entre as estrelas, protegido — tanto quanto possível — dos efeitos destruidores de psique que o espaço interestelar representa. Os mi-gos implantam, preenchem e recuperam tais cilindros de acordo com agendas e intuitos que são misteriosos a outros seres. De fato, a maior parte da tecnologia deles parece ou revoltante ou simplesmente bizarra para humanoides (seres do tipo planta ficam menos perturbados com o funcionamento dela).

Mercadores mi-gos comercializam ferramentas psíquicas, instrumentos cirúrgicos e materiais de estrutura complexa como asas solares, frutos-lanterna com poder de iluminação e trepadeiras-estelares roxas (que induzem o sono).

MI-GO

Planta Média, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 76 (8d8 + 40)

Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	21 (+5)	25 (+7)	15 (+2)	13 (+1)

Salvaguardas For +6, Con +8, Car +4

Perícias Arcanismo +10, Enganação +7, Furtividade +7, Medicina +5, Percepção +5

Resistências a Dano gélido, radiante

Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 72 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, mi-go

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Viajantes Astrais. Um mi-go não precisa respirar ou se aquecer para sobreviver. Precisa somente de luz solar (e apenas um pouco). Podem entrar em uma forma esporulada capaz de sobreviver a viagens pelo vazio, voltando depois à consciência quando as condições tornam-se adequadas.

Ataque Furtivo (1/Turno). O mi-go causa 7 (2d6) pontos de dano extra ao atingir um alvo com um ataque com as garras quando tiver vantagem na jogada de ataque. O mesmo acontece quando o alvo estiver a até 1,5 metro de um aliado do mi-go que não esteja incapacitado. Para tal, o mi-go não deve ter desvantagem na jogada de ataque.

Tecnologia Inquietante. Os mi-go são uma raça altamente avançada, capaz de portar itens de poderosa tecnologia. A tecnologia dos mi-gos pode ser representada usando as mesmas regras dos itens mágicos, mas a função de cada item é muito difícil de se determinar: uma magia de *identificar* é inútil, mas uma hora de estudo e um teste bem-sucedido de Arcanismo CD 19 podem revelar a uma criatura o propósito e o funcionamento adequado de um item mi-go.

Liberação de Esporos. Quando um mi-go morre, ele libera seus esporos remanescentes. Todas as criaturas vivas a até 3 metros sofrem 14 (2d8 + 5) pontos de dano venenoso e ficam envenenadas; sofrem metade do dano e não ficam envenenadas caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 16. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Ações

Ataques Múltiplos. O mi-go faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (3d6 + 4) cortante, e o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar). Caso os dois ataques com as garras acertem um mesmo alvo em um único turno, ele sofre 13 (2d12) pontos de dano psíquico adicionais.

Miraga

Essa adorável moça veste-se com véus finos e vestidos decotados. Exibe uma habilidade graciosa enquanto dança pela areia.

Humanoide de Areia. Em sua forma natural, uma miraga parece uma massa mutante de areia e poeira com uma forma vagamente humanoide, desfazendo-se como um castelo de areia ao vento.

Ilusão Sedutora. Uma miraga pode assumir a forma de um homem ou uma mulher adorável, com olhos luminosos, feições delicadas e roupas sensuais. Seja homem ou mulher, uma miraga veste-se com véus e túnicas esvoaçantes que acentuam sua beleza atraente.

Sedentas por Sangue. Independente de sua forma aparente, a existência de uma miraga se resume a uma sede antinatural e sem fim. Elas têm fome de carne e sede de sangue, e sentem um prazer especial ao extrair os fluidos de uma criatura no auge da paixão enquanto se enlaçam com ela. As vítimas são drenadas até virarem cascas sem vida antes da miraga se banquetear com os resquícios desidratados.

Miraga

Feérico Médio (metamorfo), neutro e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	20 (+5)

Perícias Atuação +9, Enganação +7, Percepção +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Silvestre

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Metamorfo. A miraga pode usar sua ação para realizar polimorfia e se transformar em um humanoide Pequeno ou Médio, ou então para voltar à sua forma verdadeira. As estatísticas, à exceção do tamanho, são as mesmas em todas as formas. Nenhum equipamento que esteja usando ou carregando se transforma. Ele retorna para sua forma verdadeira caso morra.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da miraga é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia: *enfeitiçar pessoa*

1/Dia cada: *sugestão, terreno alucinatório*

Miragem Cativante. Quando a miraga conjura *terreno alucinatório*, a área parece tão vistosa e convidativa que os seres que a veem sentem-se compelidos a visitá-la. Qualquer criatura que se aproxime de um ponto a até 36 metros do terreno deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15. Os alvos malsucedidos são afetados por uma magia de *cativar* conjurada pela miraga; dão à miragem sua atenção plena, querendo apenas explorar a área, maravilhar-se com sua beleza e descansar nela por uma hora. A miraga pode escolher fazer com que as criaturas foquem a atenção nela mesma em vez de no *terreno alucinatório*. Criaturas afetadas pelo efeito de *cativar* automaticamente falham em salvaguardas para não acreditar no *terreno alucinatório*. O efeito acaba quando a magia de *terreno alucinatório* é dissipada.

Ações

Ataques Múltiplos. A miraga faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) contundente.

Beijo Sedento. A miraga se alimenta da umidade do corpo das criaturas que atrai para seu beijo. Uma criatura precisa estar enfeitiçada, agarrada ou incapacitada para ser beijada. O beijo acerta automaticamente, causa 21 (6d6) pontos de dano necrótico e preenche a miraga com um surto de euforia exultante que tem o mesmo efeito de uma magia de *heroísmo* com duração de 1 minuto. Uma criatura beijada não percebe que sofreu dano pelo beijo a menos que seja bem-sucedida em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15.

Dança Cativante (Recarga após um Descanso Curto ou Longo, Apenas na Forma Humanoide). A miraga executa uma dança sinuosamente balançante. Humanoides a até 6 metros capazes de ver a dança devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ficam atordoados por 1d4 todadas e enfeitiçados pela miraga durante 1 minuto. Humanoides de todas as raças e gêneros têm desvantagem nessa salvaguarda. Caso seja bem-sucedida, uma criatura fica imune à dança da miraga por 24 horas.

Mirmidão Mecânico

A criatura brutamontes feita de latão e aço parece um gigantesco conjunto de armadura de placas; seu tórax emite um ruído constante. Tem 2,70 metros de altura, e a cabeça bojuda ostenta uma expressão de braveza. Um mirmidão mecânico se move com uma graça poderosa e determinada, incomum à maioria das criações mecânicas.

Máquinas de Elite. Mirmidões mecânicos usam armaduras pesadas em suas juntas e áreas mais vitais. Eles são valiosos demais para realizar tarefas menores, como patrulha e trabalho braçal, e são soltos apenas no caso de situações perigosas com as quais os sentinelas mecânicos não conseguem lidar.

Alvos Únicos. Um mirmidão mecânico defende a si mesmo, mas não inicia um combate a menos que seja assim instruído por seu mestre. Quando entra em uma batalha, porém, ele é incansável e determinado, e ataca um alvo específico até que o adversário se entregue, fuja ou seja derrotado.

A menos que receba outras instruções, um mirmidão mecânico ataca o inimigo que estiver mais próximo dele. Um mirmidão mecânico ataca até ser destruído ou receber ordens para recuar.

Truques Alquímicos. Um mirmidão mecânico sempre é equipado com fogo, ácidos e graxas alquímicas, além de outros mecanismos especiais. É necessário um alquimista para manter tudo funcionando nos conformes.

Natureza de Constructo. Um mirmidão mecânico não precisa, comer, beber ou dormir.

MIRMIDÃO MECÂNICO

Constructo Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 153 (18d10+54)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	10 (0)	10 (+0)	1 (–5)

Salvaguardas For +11, Des +5

Perícias Atletismo +8, Percepção +6

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas entende Comum

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Bola de Fogo Alquímica. O reservatório de chamas alquímicas do mirmidão mecânico explode quando o constructo é destruído, atingindo as criaturas próximas com combustível fervente. Uma criatura a até 1,5 metro do mirmidão sofre 19 (3d12) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15. A explosão não acontece caso o mirmidão mecânico já tenha atirado jatos de fogo alquímicos quatro vezes.

Jato de Graxa (Recarga 5–6). Como ação bônus, o peitoral do mirmidão mecânico pode atirar um jato de graxa alquímica com alcance de 9 metros, cobrindo uma área quadrada de 3 por 3 metros e transformando-a em terreno difícil. Cada criatura que estiver na área afetada deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou fica caída. Uma criatura que entre nessa área ou que termine o próprio turno nela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15, ou ficará caída. O mirmidão mecânico pode usar esse ataque quatro vezes antes que o reservatório interno se esvazie.

Forma Imutável. O mirmidão mecânico é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O mirmidão mecânico faz dois ataques de erguer, dois ataques de pancada ou um ataque de erguer e um ataque de pancada.

Erguer Coisas Pesadas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) perfurante.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d12 + 5) contundente.

Jato de Fogo Alquímico (Recarga 5–6). O mirmidão mecânico pode lançar um jato de fogo alquímico em uma linha de 6 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Qualquer criatura no caminho do jato sofre 26 (4d12) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15. O mirmidão mecânico pode usar esse ataque quatro vezes antes que o reservatório interno se esvazie.

Mngwa

A pelagem cor de ardósia dessa fera leonina emana finos fachos de fumaça cinzenta.

Leões Etéreos. Os elusivos mngwas (pronuncia-se ming-uá, que significa "os estranhos") são crias de uma fera felina senciente do Plano Etéreo que cruzou com uma leoa muito tempo atrás. Os mngwas, também conhecidos como nundas ("felinos-de-fumaça"), são caçadores fortes e astutos que podem escapar de perseguições e se aproximar de presas sem serem notados usando o poder de desaparecer brevemente no éter.

Terreno Rochoso. Mngwas escolhem cuidadosamente seus campos de caça. Evitam planícies onde há ampla competição com outros predadores. Preferem terrenos rochosos e trapaceiros, onde o talento de dançar através do véu entre mundos permite que subjuguem facilmente as presas.

Aliados Felinos. O extremamente forte mngwa recruta outros grandes felinos para seu bando, embora esse tipo de associação tenda a ser breve. Eles costumam caçar com grupos especialmente selvagens de nkosis, e apenas um grande líder felino pode comandá-los durante uma caçada. Quando a caçada termina, o mngwa segue seu caminho, e às vezes leva junto um dos jovens nkosis para usar como xamã.

MNGWA

Aberração Média, neutro e mau

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 91 (14d8 + 28)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	17 (+3)

Perícias Furtividade +7, Percepção +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Silvestre, pode falar com felinos

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Olfato Aguçado. O mngwa tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Táticas de Bando. O mngwa tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do mngwa estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Salto com Impulso. Após uma corrida inicial de 3 metros, o mngwa pode dar um salto longo de até 7,5 metros.

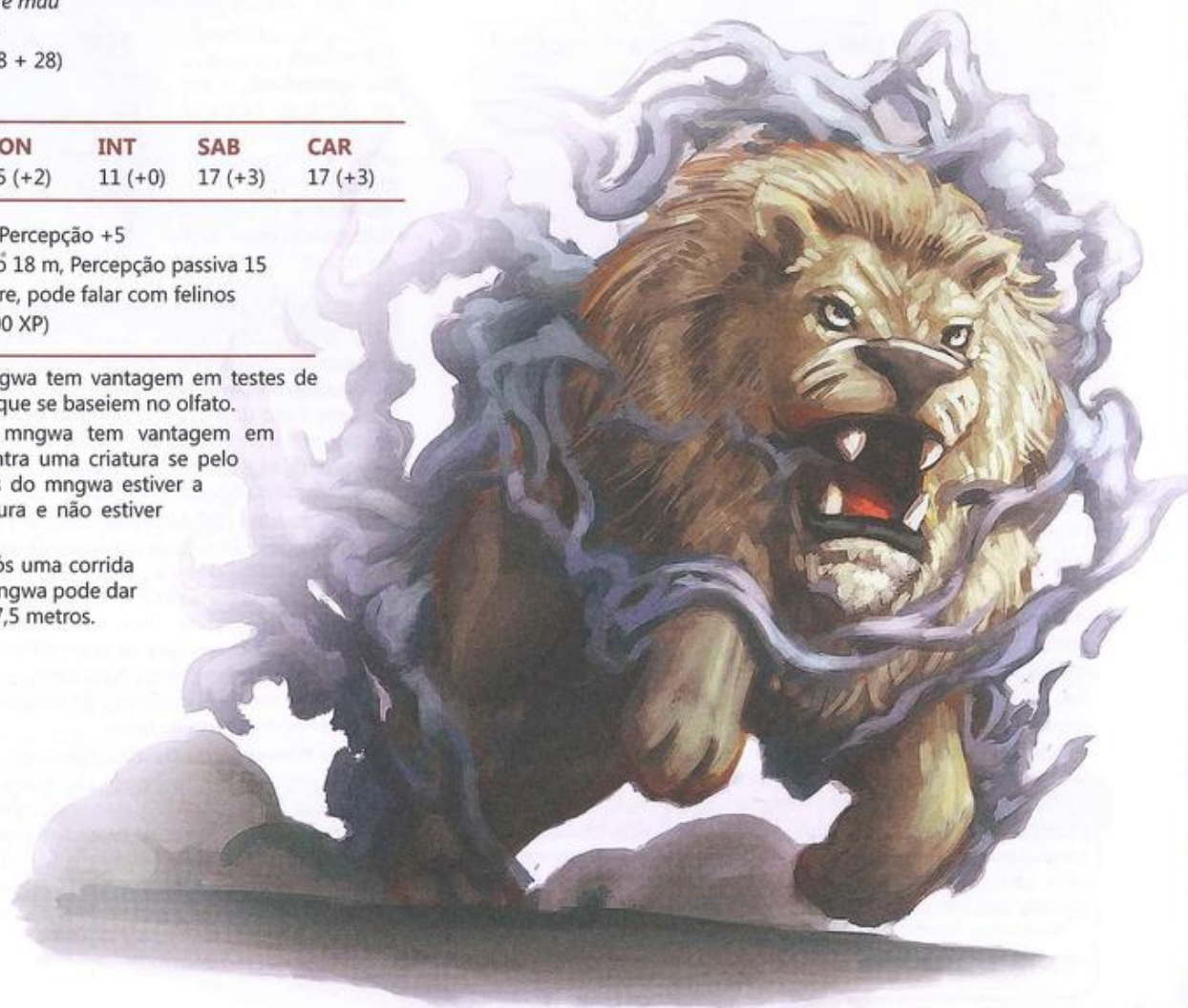
Empatia Felina. O mngwa tem vantagem em testes de Sabedoria (Lidar com Animais) para lidar com felinos.

Pelagem Etérea. A classe de armadura do mngwa inclui um modificador de Carisma. Todas as jogadas de ataque contra o mngwa são feitas com desvantagem. Caso o mngwa esteja adjacente a uma área com fumaça ou névoa, ele pode usar uma ação de Esconder-se mesmo quando estiver sob observação direta.

Ações

Ataques Múltiplos. O mngwa faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) cortante.

Moira da Meada

Moiras da meada são criaturas andróginas mumificadas em uma massa de fios de diamante. A pele delas é translúcida, e dentro do corpo tremulam dezenas de ampulhetas no lugar dos órgãos.

Sina de Pastoras. Moiras da meada são curadoras do destino e executoras daquilo que é o certo. Viajam através dos planos, tecendo os fios do destino conforme a vontade de sua deusa criadora. Embora executem essa missão sem considerar as preocupações mortais, podem ser persuadidas a modificar o destino para beneficiar suplicantes cujos interesses se alinhem com os da deusa a que servem.

Cercadas de Guardiões. Apesar das habilidades sobrenaturais, o corpo de uma bruxa da meada é frágil. Por causa disso, elas tendem a se cercar de mortos-vivos, constructos ou outros guardiões brutamontes e sem alma libertados da trama do destino.

Temem as Cartas. Quando um *baralho das surpresas* chega a até 9 metros de uma moira da meada, ela emite um grito psíquico e se desintegra.

MOIRA DA MEADA

Celestial Médio, neutro

Classe de Armadura 20 (armadura natural)

Pontos de Vida 162 (25d8 +50)

Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Salvaguardas Int +8, Sab +10, Car +10

Perícias História +8, Intuição +15, Percepção +15

Resistências a Dano radiante

Imunidades a Dano elétrico, ígneo, psíquico

Sentidos visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 25

Idiomas Celestial; telepatia 30 m

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Modificar o Destino (3/Dia). Se a moira da meada falhar em uma salvaguarda, pode escolher ser bem-sucedida, podendo ainda refletir o efeito da salvaguarda malsucedida em um inimigo a até 9 metros. Nesse caso, a moira da meada continua sofrendo o efeito da salvaguarda bem-sucedida, caso exista algum. O novo alvo deve fazer uma salvaguarda como se fosse o alvo original, mas o faz com desvantagem.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Passo Nebuloso. A moira da meada pode se transportar entre dois pontos como uma ação bônus.

Destino Selado (1/Dia). A moira da meada sintoniza-se com os fios do destino dos personagens. Deve-se pedir que cada jogador escreva a própria previsão sobre como o personagem da pessoa à esquerda vai morrer, e em que nível estará. Colete os escritos sem revelar as respostas. Quando um dos personagens morrer, revele a previsão equivalente. Caso a criatura tenha morrido da maneira prevista, ela cumpre o próprio destino e, como recompensa, é imediatamente trazida de volta à vida pelos deuses. Caso morra no nível da previsão ou com um nível de diferença, volta à vida com alguma dica útil sobre o destino de alguém importante.

Ações

Ataques Múltiplos. A moira da meada faz dois ataques com os Fios Inexoráveis.

Fios Inexoráveis. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 9 m, um alvo. *Dano:* 27 (5d8 + 5) radiante, e o alvo fica "um passo mais perto da morte". Caso o alvo tenha seus pontos de vida reduzidos a 0, é tratado como se já tivesse falhado em uma salvaguarda contra morte. O efeito é cumulativo; cada acerto com os Fios Inexoráveis acrescenta mais uma falha na salvaguarda contra a morte. Caso uma criatura atingida três ou mais vezes com os Fios Inexoráveis tenha seus pontos de vida reduzidos a 0, ela morre automaticamente. O efeito dura até que o alvo complete um descanso longo.

Destinos Atados (1/Dia). Uma criatura a até 18 metros da moira da meada deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 18. Caso seja malsucedida, o destino dela fica atado a um de seus aliados, escolhido de forma aleatória. Qualquer dano ou condição que o alvo sofra é infligido não a ele, mas à criatura com a qual está atado e vice-versa. Cada criatura só pode estar atada a uma única outra criatura por vez. Esse efeito dura até que a criatura afetada ganhe um nível ou até que a conexão seja rompida por uma magia de *cura completa* ou *banquete de heróis*.

Onda de Distorção do Destino (Recarga 5–6). A moira da meada dispara um cone de 18 metros de distorção que desgasta os fios do destino. Todos os alvos nesse cone sofrem 55 (10d10) pontos de dano energético, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Sabedoria CD 18. Além disso, se mais de um dos alvos que falharem na salvaguarda estiverem sofrendo uma condição, essas condições são aleatoriamente redistribuídas entre os alvos malsucedidos na salvaguarda.

Morfói

Esses humanoides de pele azul portam tridentes e têm rosto incomum, com olhos verticais e nada no lugar da boca ou do nariz.

Plantas Metamorfas. Morfóis são criaturas metamorfas do tipo planta, nativas de diversas ilhas. Na forma natural, morfóis são seres andróginos que têm entre 1,50 e 1,80 metro de altura. As cabeças elípticas têm olhos tanto na parte da frente quando na de trás. Quando são feridos, sangram uma seiva de um vermelho-escuro.

Como são plantas, os morfóis não precisam se alimentar. Em fez disso, tiram nutrientes da luz do sol e do ar. Quando assumem a forma humanoide, consomem pequenas quantidades de alimento para manter o disfarce; mas, como não têm um sistema digestivo interno, a comida só é acumulada dentro do corpo até que os morfóis possam expeli-la.

Viajam de Navio. Morfóis vivem em comunidades insulares e nas águas próximas a elas. Muitos viajam de navio — geralmente, fingindo ser lindas mulheres, belos homens ou viajantes abandonados. Cultivam uma poderosa animosidade contra formas de vida animal inteligentes, e morfóis disfarçados estão por trás de atos inexplicáveis de sabotagem e assassinato.

Ao contrário dos dúplices, morfóis não podem imitar indivíduos específicos ou ler pensamentos. Em vez disso, criam panos de fundo intrigantes para acompanhar os disfarces.

Sempre Quatro Olhos. Morfóis têm sempre quatro olhos em vez de dois, independentemente da forma que assumam. Podem realocar os olhos para qualquer ponto do corpo, e tentam manter o segundo par de olhos na parte de trás da cabeça ou na nuca (escondido por cabelos longos ou por uma gola alta). Levam os olhos ainda para as costas das mãos (que mantêm escondidas por luvas, mas que podem ser úteis para espiar em esquinas).

Cerca de um a cada trinta morfóis são chefes de tribo, e há guardiões, xamãs e bruxos entre eles. Os escolhidos como infiltrados geralmente são ladinos ou bardos. Há histórias sobre morfóis metamorfos que se apaixonaram por humanos, mas as duas espécies não podem gerar descendentes.

MORFÓI

Planta Média (metamorfa), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (pode ser maior usando armadura)
Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Anfíbio. O morfói pode respirar no ar e na água.

Imunidade a Efeitos Temporais. O morfói é imune a todas as magias e efeitos relacionados ao tempo.

Metamorfo. O morfói pode usar sua ação para realizar polimorfia e se transformar em uma criatura Média, ou então para voltar à sua forma verdadeira. As estatísticas são as mesmas em qualquer forma. Nenhum equipamento que esteja usando ou carregando se transforma. Ele retorna para sua forma verdadeira caso morra.

Ações

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) cortante.

Tridente. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +2 para acertar, alcance 1,5 m; ou +5 para acertar, 6/18 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d8) perfurante caso a arma seja usada com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo, ou 6 (1d6 + 3) pontos de dano perfurante caso seja atirada.

Arco Curto. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Morfóis em Midgard

Todos os morfóis veneram e servem a Mnemosine, a deusa da memória. Dedicam voluntariamente suas vidas para proteger a deusa e suas criadas; também tentam ajudar o esposo aprisionado dela, o deus dos mares.

Mortalha

Uma mortalha tem aparência muito similar àquela que a criatura original tinha em vida. Porém, é translúcida e imaterial. Sua voz dela é débil.

Espíritos Amargos. Mortalhas são criaturas transacionais: resquícios de seres terríveis que morreram e que se negam a descansar em paz, mas que ainda assim não ficaram fortes o suficiente para se transformarem em sombras. São inimigas agressivas de todas as criaturas vivas e da própria luz que nutre a vida. Mortalhas se misturam naturalmente às sombras, mas se destacam muito quando na penumbra.

Silhuetas Tênues. Mortalhas parecem silhuetas tênues dos seres que eram ao morrer, mantendo a mesma altura e estrutura corporal.

Fala Repetitiva. Mortalhas não podem conversar, mas ocasionalmente podem ser ouvidas murmurando de forma cruel um nome, um termo ou uma frase repetidas vezes: algo que provavelmente possuía um significado em vida.

Natureza de Morto-Vivo. Uma mortalha não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

MORTALHA

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 9 (2d8)

Deslocamento 0 m, voo 9 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (–3)	13 (+1)	10 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	8 (–1)

Perícias Furtividade +3

Vulnerabilidades a Dano radiante

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição agarrado, amedrontado, caído, contido, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Amorfo. A mortalha pode passar por um espaço de até 2,5 centímetros sem precisar se espremer.

Evolução para Sombra. Mortalhas podem se transformar imediatamente em sombras se causarem um total de 12 pontos de dano. Qualquer dano que elas sofram é subtraído do total de pontos de vida ou de pontos de atributo da sombra.

Furtividade de Mortalha. Quando na meia-luz ou na escuridão, a mortalha pode executar uma ação de se Esconder como uma ação bônus.

Fraqueza pela Luz Solar. Quando sob a luz solar, a mortalha tem desvantagem em jogadas de ataque, testes de atributo e salvaguardas.

Ações

Dreno de Força. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 3 (1d4 + 1) necrótico. O valor de Força do alvo é reduzido em metade dessa quantidade de pontos. O alvo morre caso tenha seus pontos de Força reduzidos a 0. Caso contrário, a redução perdura até que o alvo termine um descanso curto ou longo. Caso humanoides que não sejam maus morram por causa desse ataque, uma nova sombra emerge do cadáver 1d4 horas depois.

Múmia Venenosa

Esse trêmulo guerreiro é um cadáver envolto por ataduras de linho manchadas. Um líquido verde pinga de fendas no tecido.

Servos da Deusa Escorpião. Essas múmias foram criadas por fiéis de Selket para guardar locais sagrados e tumbas, e também para servir como agentes da retribuição da deusa. Quando Selket ou seus fiéis sentem-se menosprezados por alguém ou por uma determinada comunidade, realizam perigosos rituais para acordar essas criaturas das criptas e templos da deusa. Múmias venenosas gostam de impor uma vingança mortal sobre aqueles que desrespeitam Selket.

Morte aos Blasfemos. Na maioria dos casos, a retribuição é limitada às criaturas que de fato executaram os atos de blasfêmia; mas, caso os sacerdotes da deusa determinem que uma comunidade foi herética e que, portanto, merece a ira de Selket, podem soltar múmias contra toda a população.

Fumaça Mortal. Queimar múmias venenosas é uma péssima ideia; a fumaça de sua combustão é tóxica.

Múmia Venenosa

Morto-vivo Médio, ordeiro e mau

Classe de Armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 58 (9d8 + 18)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	7 (−2)	10 (+0)	14 (+2)

Salvaguardas Sab +2

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas todos os que conhecia em vida

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Veneno de Selket. O corpo e as ataduras de uma múmia venenosa são magicamente impregnadas de substâncias altamente tóxicas. Qualquer criatura que faça contato físico com a múmia venenosa (por exemplo, tocá-la com a mão desprotegida, ser agarrada por ela ou agarrá-la, usar ataque de mordida) deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou fica envenenada com o veneno de Selket. O alvo envenenado sofre 3 (1d6) pontos de dano venenoso a cada 10 minutos. O veneno de Selket é uma maldição, então dura até o efeito ser encerrado por uma magia de *remover maldição* ou outro efeito mágico.

Fumaça Tóxica. As ataduras e a carne embebidas em veneno de uma múmia venenosa emanam uma fumaça tóxica quando queimadas. Caso a múmia venenosa sofra dano ígneo, é cercada por uma nuvem de fumaça tóxica com 3 metros de raio. A nuvem persiste por uma rodada inteira. Uma criatura que começa o próprio turno dentro da fumaça ou que entre nela pela primeira vez em um turno sofre 14 (4d6) pontos de dano venenoso, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 12.

Ações

Punho Venenoso. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) contundente mais 10 (3d6) necrótico. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou é afetada pela maldição do veneno de Selket (veja acima).

Musgo Luzente da Caverna

São tufos de musgo embaraçado e rendado que pendem do teto das cavernas, pulsando lentamente com um brilho misterioso. Os talos se retorcem gentilmente por entre a massa macia e emplumada, polvilhando o chão lá embaixo com esporos fosforescentes.

Plantas Carnívoras. Musgos luzentes da caverna reluzem em um tom pálido de amarelo; mas, quando agitados, o brilho muda para um azul gélido. O ser frequentemente se passa por um organismo benigno, mas ele caça seres vivos e mantém suas vítimas imóveis antes de começar o longo processo de digestão.

Musgos luzentes da caverna são coletivos de formas de vida menores reunidas, compartilhando sensações. Têm uma cognição limiar; passam o tempo se posicionando acima de áreas bastante exploradas da caverna, alimentando-se de ratos, morcegos e insetos rastejantes. Quando detectam presas maiores, movem-se lenta e silenciosamente na direção da criatura.

Esporos Duradouros. Um musgo luzente da caverna pode sobreviver por até 200 anos, espalhando esporos e consumindo insetos. Os esporos germinam nas carcaças das vítimas. Em tempos de escassez, podem crescer — embora vagarosamente — no guano ou em outras áreas ricas em umidade e nutrientes orgânicos.

Colônias Raras. Se uma caverna não tiver proteção real e a comida for abundante, essas criaturas se unem — mais comumente, perto de colônias de morcegos com milhões de espécimes. Quando se reúnem dessa maneira, musgos luzentes da caverna funcionam como uma grande colônia, cobrindo pontos estratégicos por onde as presas perambulam. Quando uma fonte de alimento se move, a colônia inteira lentamente se dispersa também.

MUSGO LUZENTE DA CAVERNA

Planta Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 95 (10d10 + 40)

Deslocamento 1,5 m, escalada 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	10 (+0)	18 (+4)	1 (–5)	13 (+1)	5 (–3)

Resistências a Dano ácido, gélido, ígneo; cortante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, inconsciente, surdo, paralisado

Sentidos sismiconsciência 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Luminescência. As substâncias químicas do musgo luzente da caverna faz com que a criatura inteira emane luz como se fosse uma tocha. Um musgo luzente da caverna não consegue reprimir esse efeito. Ele pode, no entanto, diminuir a luz produzida para emanar uma iluminação semelhante à de uma vela.

Dreno de Força. Criaturas vivas atingidas por um ataque de tentáculo de um musgo luzente da caverna ou capturadas com seu agarramento devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou ganham um nível de exaustão. Criaturas bem-sucedidas na salvaguarda ficam imunes ao efeito do Dreno de Força desse musgo luzente da caverna específico por 24 horas. Para cada nível de exaustão drenado, o musgo luzente da caverna ganha 5 pontos de vida temporários.

Ações

Tentáculos. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 33 (4d12 + 7) contundente. Se o alvo for uma criatura, fica agarrado (CD 17 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e o musgo luzente da caverna não pode usar os tentáculos em outro alvo.

Naina

Esses dracos são resplandecentes em sua forma natural, cheios de penas e escamas brilhantes em tons multicoloridos. Na forma humana, as nainas têm a aparência de idosas humanas simplórias ou de elfas belas e jovens.

Dracos em Forma Humana. Esses dracos feéricos podem assumir a forma de uma velha e sábia mulher humana. Mantêm todos os poderes de feitiçaria quando na forma humanoide, e podem permanecer nela indefinidamente.

Difíceis de Distinguir. É quase impossível distinguir uma naina de uma humana normal, a menos que ela cometa um erro que denuncie sua natureza verdadeira — e elas raramente o cometem. Rugidos dracônicos, um vislumbre de algumas escamas, o gosto por carne crua e um lampejo de sopro de dragão irado são os sinais mais comuns.

Caçadas Devido aos Rumores. Quando os rumores da presença de uma naina começam a circular, qualquer mulher que seja estranha ao local pode acabar perseguida, ostracizada e até mesmo torturada, a menos que possa provar que é totalmente humana.

Naina

Dragão Grande (metamorfa), ordeiro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 231 (22d10 + 110)

Deslocamento 12 m, voo 36 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	21 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	18 (+4)

Salvaguardas Des +7, Con +9, Int + 6, Sab +8, Car +8

Perícias Arcanismo +6, Enganação +8, Intuição +8, Percepção +8, Persuasão +8, Prestidigitação +7

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição envenenada, inconsciente, paralisada

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 18

Idiomas Comum, Darakhul, Dracônico, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Sensibilidade à Magia. A naina detecta magia como se estivesse permanentemente sob efeito de *detectar magia*.

Conjuração. A naina é uma conjuradora de 9º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (CD 16 para evitar magia, +8 para acertar com ataques mágicos). A naina tem as seguintes magias preparadas:

Truques (à vontade): *imagem silenciosa, luzes dançantes, mãos mágicas, raio de gelo, reparar, resistência*

1º círculo (4 espaços): *enfeitiçar pessoa, onda trovejante, raio de bruxa*

2º círculo (3 espaços): *escuridão, invisibilidade, localizar objeto*

3º círculo (3 espaços): *dissipar magia, padrão hipnótico*

4º círculo (3 espaços): *porta dimensional*

5º círculo (1 espaço): *dominar pessoa*

Metamorfa. A naina pode usar sua ação para realizar polimorfia, assumindo uma de suas duas formas: um draco ou uma humanoide fêmea. Ela não pode alterar nem a aparência e nem as capacidades da forma usando essa habilidade (à exceção da arma de sopro), e os danos sofridos em uma forma se transferem para a outra.

Ações

Ataques Múltiplos. A naina faz dois ataques com as garras e um ataque de mordida.

Mordida (Apenas na Forma de Draco). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 24 (3d12 + 5) perfurante.

Garras (Apenas na Forma de Draco). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 24 (3d12 + 5) cortante.

Sopro Venenoso (Recarga 5–6). Enquanto estiver na forma de draco (e apenas nela), a naina cospe um cone de 6 metros de gás venenoso, gás paralizante ou gás do sono.

Veneno. Uma criatura pega por esse gás venenoso sofre 18 (4d8) pontos de dano venenoso e fica envenenada; sofre metade do dano e não fica envenenada caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17. Enquanto estiver envenenada dessa maneira, a criatura deve repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos. Se falhar, sofre 9 (2d8) pontos de dano venenoso e continua envenenada; Caso seja bem-sucedida, o envenenamento termina.

Paralisia. Uma criatura pega por esse gás paralisante deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou fica paralisada por 2d4 rodadas. Enquanto estiver paralisada dessa maneira, a criatura deve repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos. Caso seja bem-sucedida, a paralisia termina.

Sono. Uma criatura pega por esse gás do sono deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou fica inconsciente por 6 rodadas. Enquanto estiver adormecida dessa maneira, a criatura deve repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos. Caso seja bem-sucedida, ela acorda.

Nainas em Midgard

As nainas são empregadas pelo Império Dragão como espiãs, infiltradas e sedutoras de agentes. Alguns sábios dizem que elas são servas de Baba Yaga, que pode falar através delas.

Ninhante

Esse minúsculo ser lembra a caricatura de uma pessoa, com a cabeça exagerada repleta de dentes afiados.

Crias Corporais. Ninhantes são servos brutos, criados por conjuradores humanoides dispostos a desenvolvê-los dentro do próprio corpo. Assemelham-se a quem os criou da maneira mais óbvia possível, com o mesmo número de membros e características básicas, mas todos os ninhantes têm cerca de trinta centímetros, cabeças exageradas e bocas repletas de dentes. Aqueles nascidos de humanoides monstruosos com asas ou chifres têm inúteis versões decorativas desses apêndices, que não ajudam a criatura a voar ou lutar.

Ecos Emocionais. Ninhantes têm pouca personalidade própria e respondem às emoções de quem os criou. Rosnam quando essa pessoa sente raiva, e balbuciam alegremente quando ela está feliz. Quando quem os criou está a mais de 30 metros de distância, lamentam alto com um som que lembra o choro de uma criança da espécie dessa pessoa. Se forem pegos chorando por qualquer outro ser além de quem os criou, atacam. Quando quem os criou foca a raiva em seres específicos, os ninhantes atacam em grupos, usando a Furtividade para chegar perto e depois sobrepujar adversários sozinhos.

Nascidos por Adagas. Ninhantes são criados através da ingestão do coração de um ninhante morto. Depois que a "semente" é consumida, 2d4 ninhantes crescem dentro da pessoa que os deseja criar. Para nutrir fetos de ninhante, é necessário consumir lama, cinzas e plantas específicas, o que custa 50 PO/Dia para cada ninhante incubado. O período de incubação é de um mês, e cobra um preço em saúde de quem está criando o ninhante. Durante esse tempo, o ser criador fica fatigado a cada quatro horas sem descansos de oito horas.

Se a pessoa criando um ninhante não for conjuradora, alguém que atenda a esse requisito deve supervisionar a incubação e o nascimento. A maior parte dos conjuradores dá à luz o ninhante usando uma adaga, antes que a criatura possa rasgar seu próprio caminho. Uma criatura progenitora só pode controlar uma prole de ninhantes por vez. Incubar uma segunda prole faz com que a primeira fique furiosamente invejosa, virando-se contra quem a criou.

Natureza de Constructo. Um ninhante não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

NINHANTE

Constructo Minúsculo, neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 55 (10d4 + 30)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	14 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Perícias Furtividade +6, Percepção +4

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas —

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Forma Imutável. O ninhante é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Fúria Compartilhada. Um ninhante não consegue conversar telepaticamente com quem o criou, mas sente emoções fortes e reconhece os seres relacionados a cada uma delas. O criador ou criadora pode ordenar telepaticamente que seu ninhante cace ou ataque pessoas, enviando para ele a imagem do alvo e a emoção apropriada. Enquanto o ninhante estiver em uma caçada desse tipo, pode se afastar por mais de 30 metros da pessoa que o criou sem abrir o berreiro.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d10 + 2) perfurante.

Grudar. Quando um ninhante é bem-sucedido em um ataque de mordida, seus dentes travam, agarrando o alvo (CD 9 para escapar). Em cada um dos turnos do ninhante, o ataque de mordida causa dano automaticamente enquanto o agarramento perdurar.

Niquíneo

Essas criaturas ancestrais podem muito bem ser definidas como gatos negros vestidos com roupas suntuosas, quando não arcaicas.

Xenófobos. Os niquíneos são feéricos altamente xenófobos e alegremente carnívoros que vivem nas profundezas das florestas primitivas.

Profetas Falsos e Verdadeiros. Eles podem atribuir sorte àqueles de que gostam e sem dúvidas têm poderes de oráculo, mas raramente compartilham essas profecias com forasteiros. Tais profecias são sempre entregues em trios, e reza a lenda de que duas delas inevitavelmente se revelam verdadeiras enquanto a outra se prova falsa.

Respondem Três Perguntas. Outra lenda diz ainda que, se um niquíneo for preso com correntes de ouro ou de oricalco, ele é obrigado a responder três perguntas. Como acontece com as profecias, duas respostas serão verdadeiras e uma delas será uma mentira. Todas as três questões devem ser feitas antes que qualquer uma delas seja respondida. Quando a terceira resposta é dada, o niquíneo e as correntes desaparecem.

NIQUÍNEO

Feérico Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 112 (15d8 + 45)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	19 (+4)

Salvaguardas Des +7

Perícias Acrobacia +7, Intuição +7, Percepção +7

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas Élfico, Dialeto do Vazio, Primordial, Silvestre

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Movimentação Livre. Um niquíneo ignora terrenos difíceis e não pode ser emaranhado, agarrado ou ter seus movimentos impedidos de qualquer outra forma, como se estivesse sob o efeito constante de uma magia de movimentação livre. Essa habilidade não funciona caso a criatura que tente agarrá-lo esteja usando luvas de ouro ou de oricalco, ou caso use uma corrente de ouro ou oricalco como parte do ataque.

Impregnar de Sorte (1/Dia). Niquíneos podem encantar pequenas pedras preciosas ou seixos para trazer boa sorte. Se o niquíneo der essa pedra da sorte para outra criatura, ela recebe um bônus de +1 em todas as salvaguardas por 24 horas.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do niquíneo é Carisma (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À Vontade: *detectar magia, invisibilidade, mísseis mágicos, raio de gelo*

3/Dia cada: *celeridade, piscar, polimorfia* (apenas de si mesmo), porta dimensional

1/Dia cada: *palavra de regresso, teleporte*

Aura de Sorte. Um niquíneo é cercado por uma aura de sorte. Todas as criaturas que o niquíneo considere amigas a até 3 metros dele ganham um bônus de +1 em jogadas de ataque, salvaguardas e testes de atributo. Todas as criaturas que o niquíneo considere inimigas a até 3 metros dele sofrem uma penalidade de -1 em jogadas de ataque, salvaguardas e testes de atributo. Um niquíneo pode ativar ou suprimir essa aura durante o próprio turno como uma ação bônus.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Adivinhação (1/Semana). Um niquíneo pode responder até três perguntas sobre o passado, o presente ou o futuro. As três perguntas devem ser feitas antes que o niquíneo dê qualquer uma das respostas, que são curtas e necessariamente formuladas como paradoxos ou enigmas. Uma das respostas é sempre falsa, e as outras duas devem ser verdadeiras.

Ações

Ataques Múltiplos. O niquíneo faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (2d12 + 4) cortante.

Niquíneos em Midgard

São conhecidos como dolias ("anunciadores do destino") em Élfico Antigo. A lenda élfica diz que os niquíneos receberam os primeiros elfos em Midgard, e que existem desde a criação do local. Eles também presentearam o Imperador dos Elfos com três profecias: uma de que os humanos iriam causar grande cisão e desavença entre os elfos, forçando-os a deixar Midgard; outra sobre uma criança marcada pelos elfos e que seria a perdição de toda a raça; e uma terceira profecia tão horrível que os elfos a apagaram com uma poderosa mágica.

Mesmo com as mais potentes magias de adivinhação, os magos de Bemmea são incapazes de determinar a natureza da profecia final. Como uma delas é falsa, a precaução dos elfos pode ser desnecessária, mas muitos dariam tudo para saber o que os deixou tão aterrorizados.

Nkosi

Esses humanoides bestiais, dotados de uma juba rastafari enfeitada com contas e de uma aparência poderosa, sorriem com a enorme boca repleta de dentes afiados — como convém a um metamorfo que se transforma em um nobre leão.

Contas e Tranças. Os nkosis parecem humanos bestiais com olhos felinos, caudas esguias e as presas e a pelagem de um leão. A maioria deles deixa o cabelo crescer, e depois faz *dreadlocks* enfeitados com contas para marcar acontecimentos importantes de sua vida. Embora a forma verdadeira de um nkosi seja a de um humanoide felino com aparência leonina, a característica mais notável da raça é a habilidade de trocar de forma, transformando-se em um leão. Embora fiquem mais confortáveis na natureza selvagem, nkosis podem se adaptar a qualquer ambiente.

Lâminas que Parecem Garras. Em combate, preferem lâminas curvadas, manejadas com um estilo de luta brutal combinado a botes secos usando os dentes afiados. Preferem armaduras leves, decoradas com contas feitas de ossos, ídolos e objetos similares tomados das feras que já abateram.

Líderes Felinos. Os líderes felinos nkosis são membros excepcionalmente altos e musculosos da raça, e são os maiorais entre seus semelhantes. Líderes felinos têm jubas impressionantes, mas são muito mais famosos pelo poderoso rugido, que acorda o coração felino que há dentro de cada membro da raça.

NKOSI

Humanoide Médio (metamorfo, nkosi), ordeiro e neutro

Classe de Armadura 15 (couro batido)

Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Perícias Sobrevivência +2

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Metamorfo. O nkosi pode usar sua ação para realizar polimorfia e se transformar em um leão Médio, ou então para voltar à sua forma verdadeira. Enquanto estiver na forma de leão, o nkosi não pode falar, e seu deslocamento é de 15 metros. Fora a velocidade, as estatísticas são as mesmas em qualquer forma. Nenhum equipamento que esteja usando ou carregando se transforma. Ele retorna para sua forma verdadeira caso morra.

Olfato Aguçado. O nkosi tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Mandíbula de Caçador. Caso o nkosi se mova pelo menos 6 metros em linha reta na direção de uma criatura e depois a ataque com a cimitarra no mesmo turno, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 13 ou fica caído. Se o alvo estiver caído, o nkosi pode imediatamente fazer um ataque de mordida contra ele como uma ação bônus.

Ações

Cimitarra (Apenas na Forma de Nkosi). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) cortante.

Faca de Arremesso Mambele (Apenas na Forma de Nkosi). *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 6/18 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

LÍDER FELINO NKOSI

Humanoide Médio (metamorfo, nkosi), ordeiro e neutro

Classe de Armadura 16 (couro batido)

Pontos de Vida 93 (17d8 + 17)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Perícias Sobrevivência +2
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas Comum
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Metamorfo. O nkosi pode usar sua ação para realizar polimorfia e se transformar em um leão Médio, ou então para voltar à sua forma verdadeira. Enquanto estiver na forma de leão, o nkosi não pode falar, e seu deslocamento é de 15 metros. Fora a velocidade, as estatísticas são as mesmas em qualquer forma. Nenhum equipamento que esteja usando ou carregando se transforma. Ele retorna para sua forma verdadeira caso morra.

Olfato Aguçado. O nkosi tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Brutalidade. As armas de ataque corpo a corpo causam um dado extra de dano quando o líder felino ataca com elas (já incluído no ataque).

Mandíbula de Caçador. Caso o nkosi se mova pelo menos 6 metros em linha reta na direção de uma criatura e depois a ataque com a cimitarra no mesmo turno, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 15 ou fica caído. Se o alvo estiver caído, o nkosi pode imediatamente fazer um ataque de mordida contra ele como uma ação bônus.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O líder felino faz dois ataques com a cimitarra ou com a faca de arremesso mambele.

Cimitarra (Apenas na Forma de Nkosi). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante.

Faca de Arremesso Mambele (Apenas na Forma de Nkosi). *Arma de Combate à Distância:* +6 para acertar, distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) perfurante.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) perfurante.

Rugido do Líder Felino (Recarga após um Descanso Curto ou Longo). Cada nkosi à escolha do líder felino, que esteja a até 9 metros e que possa ouvi-lo pode imediatamente usar sua reação para fazer um ataque de mordida. O líder felino pode, então, fazer um ataque de mordida como uma ação bônus.

AVESTRUZ DE GUERRA

Na natureza, avestruzes de guerra são feras perigosas e assustadiças, sempre prontas para atacar com chutes brutais enquanto correm ao redor do campo de batalha. Os nkosis os usam para espalhar o caos entre os inimigos, soltando um bando de velozes avestruzes de guerra no meio das caravanas ou das formações de tropas inimigas.

Mais Velozes que os Cavalos. Avestruzes de guerra são domesticados há séculos, e são uma visão temível no campo de batalha quando carregam guerreiros para a luta. São muito utilizados em regiões onde cavalos são raros ou seu uso é impraticável, ou ainda onde a incrível habilidade de salto dos avestruzes permite que a cavalaria ataque mesmo em solo irregular.

Avestruz de Guerra

Fera Grande, sem alinhamento
Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 42 (5d10 + 15)
Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas —
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Salto Parado. O avestruz pode saltar até 6 metros horizontalmente e até 3 metros verticalmente, com ou sem uma corrida inicial.

Salto de Batalha. Se um avestruz sem cavaleiro saltar pelo menos 3 metros e aterrissar a até 1,5 metro de uma criatura, ele tem vantagem em ataques contra essa criatura no turno em questão.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O avestruz faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) contundente.

Noctíneo

Um homem sorridente brande um cajado encimado por um crânio coberto por runas. Símbolos blasfemos adornam suas roupas, e cinzas tingem a pele com uma cor doentia.

Noctíneos são humanoides miseráveis, corrompidos por um poder cruel. São descarnados e pálidos mesmo antes de esfregar a pele com cinzas, pó de ossos e materiais piores, tirando toda a cor do corpo. Os noctíneos assumem todos os tipos de comportamentos blasfemos ou marcados como tabus para agradar aos mestres.

Pirâmide de Poder. A sede de poder dos noctíneos os afasta da decência e da racionalidade. São iniciados para formar a camada mais baixa da sociedade fext. Juram servir às mortas-vivas fexts como rufiões, servos, acólitos e buchas de canhão, e, em troca, absorvem um trisco do poder delas para si.

Uma Raça à Parte. Embora tenham origem em material humano, são corrompidos pelos poderes aos quais servem. Sob um olhar atencioso, noctíneos mantêm os traços de aparência que identificam a raça a que pertenciam, mas a conexão que um dia tiveram com seus pares é subjugada pela transformação em noctíneo.

NOCTÍNEO

Humanoide Médio (noctíneo), neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura de couro batido)

Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Imunidades à Condição amedrontado

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Comum, além do idioma falado pela mestre fext do noctíneo

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ira do Pacto. Uma das armas do noctíneo é embebida em poder. Os ataques com essa arma contam como mágicos, e o noctíneo adiciona o próprio bônus de Carisma ao dano da arma (já incluído abaixo).

Conjuração. O noctíneo é um conjurador de 3º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (CD 13 para evitar magia, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele tem as seguintes magias preparadas:

Truques (à vontade): *raio místico, rajada de veneno, toque necrótico*

1º círculo (4 espaços): *armadura de agathys, danação, enfeitiçar pessoa, repreensão diabólica*

2º círculo (2 espaços): *coroa da loucura, passo nebuloso*

Ações

Ataques Múltiplos. O noctíneo faz dois ataques corpo a corpo.

Cajado do Pacto. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) contundente, ou 8 (1d8 + 4) contundente caso a arma seja usada com as duas mãos.

Olho Esmeralda

Bruxas e magos ioun sabem como criar um cristal falante. O uso primário dele é como companhia de debate e aliado — mas muitos se voltam para a traição e para o ódio. Esses são os olhos esmeralda.

Servos da Lógica. Místicos ou psions debatem lógica com um cristal falante baseado em sua própria mente racional, ou discutem com um cristal baseado em sua própria consciência. Psions caóticos criam cristais falantes baseados em suas urgências primais, e tais cristais às vezes abandonam ou mesmo matam quem os criou. Uma vez livres, eles se regozijam com os prazeres mundanos.

Manipuladores Aprisionados. A maior parte dos cristais falantes é rósea ou púrpura quando criada, mas aqueles que traem seu criador assumem um tom escuro de verde. Esses cristais flutuantes de formato oval são fisicamente fracos, mas possuem poderes mágicos consideráveis para manipular aqueles ao seu redor. Isso é criticamente importante quando o olho esmeralda descobre que matar a pessoa que o criou deixa-o livre do controle, mas não o livra da necessidade de permanecer a até 7,50 metros de uma criatura à qual também esteja vinculado. Frequentemente, se não há outra criatura disponível, essa criatura é justamente o corpo morto da pessoa que o criou.

Objetivos Mutantes. As motivações de um olho esmeralda mudam com o tempo. Alguns podem ter propósitos claros, usando seus poderes para direcionar a criatura à qual está vinculado na direção de um objetivo específico. Já outros podem fingir cooperatividade, oferecendo as habilidades defensivas que possuem em troca da mobilidade da criatura. Outros ainda podem ser enganadores e manipuladores, fingindo ser uma *pedra de ioun*, flutuando em círculos ao redor da cabeça de um aliado ou de uma vítima enquanto cintilam para provocar a inveja e o impulso de roubar em quem o vê.

Um olho esmeralda é menor que um punho cerrado e pesa menos de 250 gramas.

Natureza de Constructo. Um olho esmeralda não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Olho Esmeralda

Constructo Minúsculo, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 54 (12d4 + 24)

Deslocamento 0 m, voo 9 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Salvaguardas Des +4, Con +4, Int +4

Perícias Acrobacia +4, Arcanismo +4, Enganação +5, História +4, Percepção +3, Persuasão +5, Religião +4

Resistências a Dano gélido, ígneo; dano perfurante

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição caído, cego, envenenado, exausto, inconsciente, surdo, paralisado, petrificado

Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Dracônico; telepatia 76 metros

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Vínculo. Um olho esmeralda não pode se afastar mais do que 7,5 metros da criatura à qual está psiquicamente vinculado. Ele começa sua existência vinculado a quem o criou, mas um olho esmeralda pode se vincular a qualquer outra criatura usando sua ação de Vincular.

Forma Imutável. O olho esmeralda é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Ações

Corte. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (5d4 + 2) cortante.

Atração (Recarga 5–6). Um olho esmeralda pode obrigar uma criatura a se mover na direção de uma pessoa ou de um objeto em particular. Se a criatura for malsucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 13, ela sente uma poderosa necessidade de se mover na direção escolhida pelo olho esmeralda. O alvo deve estar a até 7,5 metros do olho esmeralda quando a atração for iniciada, porém, depois disso, a criatura fica livre para se mover além dessa distância enquanto estiver sob esse efeito. Nada parece anormal para a criatura, mas ela inconscientemente pode colocar ela mesma e os aliados em perigo para alcançar seu objetivo. O alvo pode repetir a salvaguarda de Carisma CD 13 no começo de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Vincular (3/Dia). O olho esmeralda pode se vincular psiquicamente a uma criatura com Inteligência 6 ou maior. A tentativa falha caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 13. O alvo não percebe a tentativa, independente do resultado.

Chicote Telepático (3/Dia). Um olho esmeralda pode subjugar uma criatura humanoide a até 7,5 metros com emoções e impulsos aos quais a criatura é incapaz de resistir. Se o alvo for malsucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13, fica atordoado por 1 rodada.

Ostinato

O trecho de uma música grudenta e repetitiva ecoa vindo de lugar nenhum, deslocando-se e oscilando como se dançasse em pleno ar.

Nascidos do Drama. Árias incrivelmente comoventes, atuações apaixonadas e cantilenas de enlouquecer são, frequentemente, obra de ostinatos. Essas criaturas feitas de pura música nascem de emoções exageradas, alimentando-se da vitalidade e personalidade dos mortais.

Buscadores de Canções. Ostinatos perambulam pelo mundo mortal na forma de trechos repetitivos de música, procurando hospedeiros e áreas ricas em presas. Entram nos hospedeiros em segredo, permanecendo indetectáveis para prolongar tanto quanto possível seus banquetes vorazes.

OSTINATO

Aberração Média, caótico e neutro

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 39 (6d8 + 12)

Deslocamento 0 m, voo 15 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	20 (+5)	15 (+2)	5 (–3)	12 (+1)	17 (+3)

Perícias Percepção +3

Vulnerabilidades a Dano trovejante

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição agarrado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas telepatia 60 m

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Movimento Incorpóreo. O ostinato pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) pontos de dano energético caso termine o próprio turno dentro de um objeto sólido.

Invisibilidade. O ostinato é invisível, como se sob efeito de uma magia de *invisibilidade maior*.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O ostinato faz dois ataques com o raio de cacofonia.

Raio de Cacofonia. Ataque Mágico à Distância +7 para acertar, alcance 18 m, um alvo. *Dano:* 10 (3d6) trovejante.

Simbiose de Aura (1/Dia). Um humanoide que o ostinato possa ver a até 1,5 metro deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 13 ou o ostinato se mescla à criatura e vira uma música agradável e repetitiva na mente do hospedeiro. O ostinato não pode ser alvo de nenhum ataque, nenhuma magia ou qualquer outro efeito. O alvo continua a ter controle sobre o corpo e entende a presença do ostinato apenas como uma melodia, não como uma entidade viva. O alvo não precisa mais comer ou beber, ganha a característica do ostinato de Resistência à Magia e tem vantagem em testes de Carisma. Também tem desvantagem em salvaguardas de Sabedoria, e não é capaz de manter a concentração em magias ou outros efeitos por mais de um turno. O alvo pode fazer um teste de Sabedoria (Intuição) CD 13 a cada 24 horas; caso seja bem-sucedido, percebe que a música que está ouvindo vem de uma entidade externa.

A Simbiose de Aura dura até o alvo ter seus pontos de vida reduzidos a 0, até o ostinato terminá-la como uma ação bônus ou até que o ostinato seja expulso por uma magia de *dissipar o bem e o mal* ou outro efeito mágico. Quando a Simbiose de Aura termina, o ostinato se desfaz em uma explosão de som e reaparece em um espaço desocupado a até 1,5 metro do alvo. Todas as criaturas a até 18 metros dele, incluindo o alvo original, sofrem 21 (6d6) pontos de dano trovejante, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 13. Caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda ou após o efeito terminar, o alvo fica imune à Simbiose de Aura desse ostinato por 24 horas.

Aura Voraz (1/Dia). Quando mesclado com um humanoide (veja Simbiose de Aura), o ostinato se alimenta de criaturas próximas. Até nove criaturas à escolha do ostinato, contanto que estejam a até 18 metros dele, podem ser alvos. Cada alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 13 ou sofre 3 (1d6) pontos de dano necrótico e tem seus pontos de vida máximos reduzidos na mesma quantidade até que termine um descanso longo. O alvo morre se tiver seus pontos de vida máximos reduzidos a 0. As vítimas percebem esse dano imediatamente, mas não a fonte dele.

Pavio Vivo

Um pavio vivo é uma escultura pequena e grosseira em formato humano que chama a atenção; tem sempre um halo brilhando ao redor da cabeça, emanado por alguma fonte de luz atrás dela.

Pavios Encantados. Pavios vivos são estátuas obedientes de cera, trazidas à vida por um pavio encantado que vai da nuca à lombar das criaturas. Enquanto novo, um pavio vivo se move como um humano, mas, conforme o pavio queima, as feições de cera derretem e a estátua assume uma aparência retorcida e encurvada.

Vidas Efêmeras como Velas. Pavios vivos são movidos por chamas, e, portanto, têm um tempo de vida predeterminado. São tipicamente reduzidos a montes disformes em um mês, mas alguns dizem que a viabilidade de um pavio vivo faz sua inevitável obsolescência valer a pena. Criaturas que queiram construir rapidamente um imóvel ou uma fortificação, mas que não desejam gastar com força de trabalho ou com a ética questionável da necromancia, encontram nos pavios-vivos obediência e eficiência, assim como um exército para uma única batalha.

Pavios vivos ficam ativos apenas quando seus pavios são acesos, e só respondem aos comandos telepáticos de quem quer que os tenha acendido. Isso facilita a transferência de pavios-vivos entre proprietários, mesmo no caso de seres que não são muito versados no uso de magia.

Fins Explosivos. A quantidade de energia mágica contida em um pavio vivo, junto com o modo com o qual ela é liberada, dá a eles uma notável capacidade de autodestruição. Se a criatura que os estiver controlando exigir, todos os pavios-vivos podem liberar a magia contida neles ao mesmo tempo, engolfando a si próprios e tudo ao redor em chamas. Isso pode fazer com que estocá-los seja arriscado, mas muitos veem essa característica com um recurso, especialmente aqueles que querem destruir evidências ou atacar inimigos de forma anônima.

Natureza de Constructo. Um pavio vivo não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Pavio Vivo

Constructo Pequeno, sem alinhamento

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 28 (8d6)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	5 (−3)	5 (−3)	5 (−3)

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado, surdo

Sentidos visão 6 m (cego além do raio da própria luz), Percepção passiva 7

Idiomas tem uma conexão telepática com o ser que acendeu seu pavio

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Controlados. Pavios vivos não podem se mover, atacar ou realizar ações quando não estão acesos. Pavios vivos só respondem aos comandos telepáticos da criatura que os acendeu.

Luz. Pavios vivos acesos emitem uma luz similar à de uma tocha.

Derretimento. Um pavio vivo perde um ponto de vida para cada 24 horas que permane aceso.

Ações

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 3 (1d6) contundente.

Autoconsumo. Um pavio vivo pode receber o comando de rapidamente queimar os resquícios de seu pavio, criando uma bola de fogo devastadora. Todas as criaturas a até 6 metros do pavio vivo sofrem 7 (2d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 13. As chamas se espalham pelos cantos e tocam fogo em objetos inflamáveis na área que não estejam sendo vestidos ou carregados. O pavio vivo é reduzido a uma poça inerte de cera.

Peeira Noturna

Essas criaturas humanoides trabalham com a mãe lupina e os irmãos e irmãs worgs e lobos invernais para destruir assentamentos humanos e anões. Seu uivo é o som da vingança, e seus dentes e sua mandíbula parecem prontos para engolir o mundo.

Campeãs das Alcatéias Nortenhas. As peeiras noturnas, criadas em um ritual mágico sobre uma worg grávida realizado por suas companheiras de alcatéia, são sempre fêmeas e sempre leais a Fenris. Dedicam-se a perturbar os servos dos deuses, especialmente dos deuses nortenhos do céu, do trovão ou da sabedoria. A prole das peeiras noturnas se infiltra em assentamentos para derrubá-los — uma traição que sempre termina com um ataque massivo de lobos.

Carregam o Espólio. Peeiras Noturnas parecem enormes lobas, mas, de perto, os focinhos largos, os olhos cheios de ódio e os dedos malformados denunciam que são diferentes dos worgs — e muito piores do que eles. Elas podem carregar itens nas patas dianteiras e andar sobre as patas traseiras quando necessário, embora sejam mais velozes quando sobre os quatro membros.

Mandíbulas Impossivelmente Grandes. A mandíbula de uma peeira noturna pode se abrir para engolir cadáveres, criaturas vivas e itens maiores do que ela mesma, um truque de mágica que acontece em questão de segundos.

Falsumanoides Desertores

Um a cada treze falsumanoides tem o potencial de escapar da influência da mãe. Role 1d12 sempre que uma peeira noturna criar um falsumanoide. Se jogar 1, ela dá à luz um desertor (a 13ª cria sempre é um desertor caso nenhuma tenha surgido no ciclo em questão ainda). Um dia após sua criação (e até uma vez por dia desse ponto em diante), o falsumanoide desertor pode fazer uma salvaguarda de Carisma CD 14. Caso seja bem-sucedido, a influência controladora da peeira noturna sobre ele é quebrada; o falsumanoide recupera seu alinhamento original e a condição de enfeitiçado acaba (mas a ligação empática não é quebrada). O desertor mantém suas outras características.

PEEIRA NOTURNA

Monstruosidade Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 114 (12d10 + 48)

Deslocamento 6 m (em duas patas), 12 m (em quatro patas)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)

Perícias Furtividade +5, Percepção +5

Vulnerabilidades a Dano radiante; por armas de prata

Resistências a Dano elétrico, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Gigante, Goblin; telepatia 60 m (apenas com falsumanoides)

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Criação de Falsumanoides. Caso uma peeira noturna passe uma rodada inteira consumindo um cadáver humanoide, ela fica imediatamente prenha. Nove horas depois, dá à luz uma duplicata da criatura devorada. Tais duplicatas, conhecidas como "falsumanoides", mantém todas as memórias e características do ser original, mas servem lealmente à mãe — algo parecido com a relação dos familiares com seus magos. Uma peeira noturna pode ter até 14 falsumanoides sob seu controle ao mesmo tempo. Ela também pode se comunicar telepaticamente com os falsumanoides, com um alcance de até 60 metros.

Mandíbula Expansora. Assim como as cobras, peeiras noturnas podem abrir a boca com uma amplitude muito maior do que outras criaturas de tamanho similar. Essa habilidade garante a elas uma mordida formidável, permitindo que engulam criaturas de tamanho Médio ou inferior.

Superstição. Uma peeira noturna sempre se mantém a mais de 1,5 metro de distância de um símbolo sagrado sendo brandido ou de um ramo incandescente de acônito, e não toca ou faz ataques corpo a corpo contra criaturas que estejam portando um desses itens. Após uma rodada, a peeira noturna pode fazer uma salvaguarda de Carisma CD 15 no começo de cada um de seus turnos; caso seja bem-sucedida na salvaguarda, supera temporariamente a superstição, e essas restrições não se aplicam até o começo do próximo turno da peeira noturna.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da peeira noturna é Carisma (CD 14 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia cada: *escuridão, imobilizar pessoa, sussurros dissonantes*

1/Dia cada: *conjurar seres da floresta* (apenas lobos), *porta dimensional, vidência* (apenas com falsumanoides como alvo)

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 27 (4d10 + 5) perfurante, e um alvo Médio ou menor deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 15 ou é engolido de uma vez. O alvo fica cego e contido, tendo cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora da peeira noturna. Ele sofre 21 (6d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno da peeira noturna. A peeira noturna pode ter apenas um alvo engolido por vez.

Se a peeira noturna sofrer 25 pontos de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 no fim desse turno ou regurgita todas as criaturas engolidas, que ficam caídas em um espaço a até 1,5 metro da peeira noturna. Caso a peeira noturna morra, uma criatura engolida não fica mais contida. Ela pode escapar do cadáver usando um movimento de 3 metros, deixando de ficar caída.

FALSUMANOIDES

Falsumanoides mantêm todas as memórias e capacidades da vítima a partir da qual foram criados. Não têm auras mágicas, mas cada falsumanoide tem 1d3 sinais físicos que o difere da vítima original; tais sinais podem ser reconhecidos por criaturas que conheciam a vítima e que sejam bem-sucedidas em um teste de Sabedoria (intuição) CD 20. Os sinais podem incluir pelos nas palmas das mãos, sobrancelhas que se unem no meio da testa, pelos mais abundantes no geral, sangue com gosto de água do mar, cabelos que crescem poucas horas após serem cortados, inabilidade de beber leite fresco, tendência a escrever de trás para frente, línguas bifurcadas ou qualquer outra característica nova e esquisita.

A peeira noturna envia suas crias para que se infiltrem nos assentamentos onde costumavam viver. Os falsumanoides fingem se reencontrar com amigos e familiares, tentando conseguir posições que os permitam trair a comunidade enquanto também atraem outros seres para que sejam devorados pela peeira noturna e se juntem à conspiração. Só isso já seria uma dica de que algo não está certo: um fazendeiro, antes vagabundo e embriagado, que subitamente resolve se recuperar e se candidatar a prefeito é digno de suspeitas. Depois que as defesas do assentamento são enfraquecidas, a peeira noturna ataca junto com uma alcatéia de lobos, e a matança começa.

Monstruosidade Média, caótico e mau

Vulnerabilidades a Dano radiante; por armas de prata

Olfato Aguçado. O falsumanoide tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Amor de Mãe. Um falsumanoide tem uma conexão empática com a mãe, que funciona mais ou menos como a conexão entre um mago e seu familiar. Eles obedecem à mãe como se estivessem enfeitiçados.

Pilar Possuído

Esse antigo pilar com cabeça de animal é gravado com os símbolos desgastados de impérios ancestrais.

Cabeça de Animal. Pilares possuídos são esculpidos a partir de enormes blocos de pedra para que se pareçam com os deuses de cabeça animal dos antigos panteões, ou, às vezes, com as figuras demoníacas de cultos zelosos. As variedades mais comuns são as com focinho de chacal e as com cabeça de íbis, mas pilares com cabeça de babuíno, crocodilo, elefante ou falcão também existem.

Sequestrados por Cultos. Alguns desses pilares são reclamados por vários cultos; são, então, esculpidos de novo com símbolos blasfemos ou melecados com sangue, óleos e unguentos como oferendas sacrificiais.

Doação de Armas. Sacerdotes ficam com as armas roubadas pelos pilares e as distribuem para os guardas do templo, ou ainda as vendem para financiar suas atividades no local.

Natureza de Constructo. Um pilar possuído não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

PILAR POSSUÍDO

Constructo Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 95 (10d10 + 40)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (−1)	19 (+4)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Imunidades a Dano psíquico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos por armas que não sejam adamantinas

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Forma Imutável. O pilar é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do pilar são mágicos.

Roubo de Armas. A terrível magia que anima os pilares produz uma força magnética que puxa os objetos metálicos que o tocam, incluindo armas de metal. Quando uma criatura acerta o pilar com uma arma de combate corpo a corpo feita de metal, o atacante deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou Destreza CD 15 ou a arma fica presa até que o pilar a liberte ou até que ele seja destruído. A salvaguarda usa o mesmo atributo usado pelo ataque. O pilar pode liberar todas as armas de metal presas nele quando bem entender. Um pilar sempre derruba todas as armas presas nele quando crê que não está mais ameaçado. Essa habilidade só afeta armaduras durante agarramentos.

Aparência Falsa. Enquanto o pilar permanecer imóvel, é impossível distingui-lo de uma estátua ou coluna esculpida.

Ações

Ataques Múltiplos. O pilar faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d8 + 5) contundente.

Pilha Cadavérica

Um monte fedorendo de corpos e ossos do tamanho de um gigante avança. Cadáveres por sobre os quais ele passa se erguem momentos depois como mortos-vivos, e seguem a decidida montanha de corrupção.

Surgem de Valas Coletivas. Em tempos de peste e de guerra, centenas de corpos são jogados em valas coletivas. Sem os ritos santificadores, magia necromântica pode correr por entre a pilha de corpos e animá-la na forma de um enorme horror, sempre ávido por agregar outros corpos.

Absorvem Corpos. Uma pilha cadavérica é levada a matar pela raiva e solidão dos mortos que a compõem, absorvendo os corpos de suas vítimas. Ela ataca qualquer criatura viva que seja maior que um cão, mas é atraída sobretudo por humanos e humanoides. A pilha nunca se cansa, independente de quantas vítimas acumule. Vilarejos inteiros já foram varridos pela passagem de pilhas cadavéricas.

Natureza de Morto-Vivo. Uma pilha cadavérica não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Pilha Cadavérica

Morto-vivo Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 207 (18d12 + 90)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	11 (+0)	21 (+5)	8 (–1)	10 (+0)	8 (–1)

Salvaguardas Con +9, Int +3, Sab +4
Resistências a Dano necrótico
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas entende Comum, mas não é capaz de falar
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Absorver os Mortos. Sempre que uma criatura Pequena ou maior que não seja um morto-vivo morrer a até 6 metros da pilha cadavérica, os restos de tal criatura se juntam ao monte, e a pilha cadavérica recupera 10 pontos de vida.

Aura Nociva. Criaturas que estiverem a até 6 metros da pilha cadavérica no final do próprio turno devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou ficam envenenadas até o fim do próximo turno delas. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda, fica imune à Aura Nociva por 24 horas.

Zumbi Solto. No começo do turno da pilha cadavérica, durante o combate, um corpo se solta da pilha, cai no chão e se ergue imediatamente como um zumbi controlado pela pilha. Até 10 zumbis desse tipo podem ser ativados de uma vez. Os zumbis jogam o turno deles imediatamente após o da pilha cadavérica.

Ações

Ataques Múltiplos. A pilha cadavérica faz dois ataques com arma ou usa envelopar uma vez.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d10 + 7) contundente mais 10 (3d6) necrótico, e o alvo fica agarrado (CD 17 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido.

Estilhaço de Osso. *Arma de Combate à Distância:* +11 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d6 + 7) perfurante mais 10 (3d6) necrótico. Quando acertado, o alvo deve fazer um teste de Força CD 17, ou é preso ao chão pelo estilhaço, ficando caído e contido. Para deixar de ficar contido, o alvo ou a criatura adjacente a ele deve usar uma ação para ser bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) CD 17 para remover o estilhaço.

Envelopar. A pilha cadavérica faz um ataque de pancada contra uma criatura contida. Se acertar, o alvo sofre o dano como em uma situação normal, mas também é puxado 1,5 metro para dentro do espaço da criatura e é envelopado, o que encerra qualquer condição de agarrado ou caído. Enquanto estiver envelopada, a criatura fica cega e contida, recebendo cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora da pilha cadavérica. Além disso, ela sofre 21 (6d6) pontos de dano necrótico no começo de cada turno da pilha cadavérica. Uma criatura envelopada pode escapar usando sua ação para ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 17. Se a pilha cadavérica sofrer 30 pontos de dano ou mais em um único turno por uma criatura envelopada, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17 no fim desse turno ou expele a criatura, que fica caída em um espaço a até 3 metros da pilha cadavérica. Se a pilha cadavérica morrer, uma criatura envelopada não fica mais contida. Ela pode escapar usando um movimento de 3 metros, deixando de ficar caída. Uma pilha cadavérica pode envelopar até 4 criaturas ao mesmo tempo.

Pombero

Esse homenzinho agachado tem membros longos e a pele da cor do carvão, além de pelos grossos cobrindo as costas da mãos e o dorso dos pés. O rosto parece um pouco largo demais para a cabeça, e os olhos resplandecem de forma excessivamente brilhante na luz fraca.

Pomberos são estranhos emboscadores, nascidos das sombras da natureza selvagem. Em repouso, tendem a adotar uma postura agachada, o que acentua seus membros longos demais. Pomberos evitam a luz plena, embora ela não os machuque. Preferem ficar na sombra e na penumbra. Por essa razão, são conhecidos como Povo da Noite.

Prazer em Invadir. Pomberos têm prazer em rastejar para dentro de lugares aos quais não pertencem e roubar objetos interessantes. O covil de um pombero está sempre lotado de quinquilharias, tanto inúteis quanto valiosas. A culpa por todo tipo de desgraça recai sobre os pés peludos do pombero.

Ódio de Caçadores. Em contraste à pecha de ladrões, pomberos se ofendem gravemente com o abate de animais e com a destruição das árvores das florestas nas quais vivem. Os pássaros são animais de estimação especialmente admirados pelos pomberos, que gostam de imitar o cantar e os piados da maioria deles. Aldeões em áreas próximas ao território de um pombero devem ter o cuidado de tratar animais e árvores com respeito; matar pássaros costuma ser um tabu forte nessas regiões.

POMBERO

Feérico Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 90 (12d8 + 36)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	8 (–1)	10 (+0)	14 (+2)

Perícias Atletismo +5, Furtividade +5, Prestidigitação +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Silvestre

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Fala Feral. O pombero pode falar magicamente com qualquer fera, e pode imitar perfeitamente o som das mesmas.

Membros Retorcidos. O pombero pode se retorcer e se espremer para passar, como se estivesse em terreno difícil, por um espaço pequeno o suficiente para que um pássaro Minúsculo atravesse.

Ataque Furtivo (1/Turno). O pombero causa 7 (2d6) pontos de dano extra ao atingir um alvo com uma arma de combate quando tiver vantagem na jogada de ataque. O mesmo acontece se o alvo estiver a até 1,5 metro de um aliado do pombero que não esteja incapacitado. Para tal, o pombero não pode ter desvantagem na jogada de ataque.

Passo Leve. O pombero tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) em terreno de floresta.

Ações

Ataques Múltiplos. O pombero usa o Toque Enfeitiçador, se possível, e faz dois ataques com os punhos.

Punho. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar)

Toque Enfeitiçador (Recarga 5–6). O pombero escolhe uma criatura que ele possa ver a até 1,5 metro. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 12, ou fica enfeitiçada por 10 minutos. O efeito termina caso a criatura enfeitiçada sofra dano. O pombero pode ter apenas uma criatura enfeitiçada por vez com essa habilidade. Se enfeitiçar uma nova criatura, o efeito anterior termina imediatamente.

Invisibilidade. O pombero fica invisível até que escolha terminar o efeito como uma ação bônus ou até que ataque.

Prole Estelar de Cthulhu

Esses seres octópodes, crias e servos de Cthulhu que vagam pelas estrelas, são enormes e estranhos. Têm mãos dotadas de garras, além de cérebros poderosos distendidos na forma de cristas similares a asas, que os seres usam para se impulsionar pelo vazio congelado entre as estrelas.

Esses mestres da comunicação psíquica e da manipulação dimensional podem transportar a si mesmos e a outros seres por distâncias imensas.

Domínio da Vida e da Destruição. Eles canalizam energias misteriosas, tanto da vida quanto da destruição, que usam para criar novas formas de vida com velocidade notável (e com algum grau de desperdício e tumores cancerígenos) — mas também para transformar carne viva em um vapor de miasma usando apenas a concentração.

Rituais para Cthulhu. Os objetivos desses seres são simples: desafiar os mi-gos e apoiar o terrível Cthulhu. As crias da prole estelar preferem destruir aqueles que não se ajoelham, ou que se negam a servir como escravos e sacrifícios, em vez de permitir que eles sirvam a outros mestres. Acima de tudo, insistem para que todas as criaturas venerem Cthulhu e sacrifiquem suas vidas e bens em nome dele. Seu objetivo maior é dobrar o céu para garantir que as estrelas estejam corretamente posicionadas em suas órbitas, servindo como arautos da volta inevitável de Cthulhu.

PROLE ESTELAR DE CTHULHU

Ínfero Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 187 (15d10 + 105)
Deslocamento 9 m, natação 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	15 (+2)	24 (+7)	30 (+10)	18 (+4)	23 (+6)

Salvaguardas For +12, Con +12, Int +15, Sab +9
Perícias Arcanismo +15, Percepção +14
Resistências a Dano contundente, cortante, perfurante
Imunidades a Dano elétrico, gélido, ígneo, psíquico, venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 90 m, Percepção passiva 24
Idiomas Abissal, Comum, Dialeto do Vazio
Nível de Desafio 15 (13.000 XP)

Movimento Interdimensional. Uma prole estelar de Cthulhu pode usar o *passo nebuloso* como ação bônus uma vez por rodada.

Torre Psíquica. Quando um ataque que causa dano psíquico for mirado na prole, esse ataque é rebatido de volta para a criatura atacante. O ataque deve ser resolvido como se a criatura atacante fosse o alvo original, usando os modificadores e bônus de proficiência da prole estelar em vez dos valores da criatura atacante.

Viajante do Vazio. Uma prole estelar de Cthulhu não precisa respirar, se aquecer, comer, beber ou estar em ambientes pressurizados. Isso permite que viaje com segurança pelo espaço interestelar e vazios similares.

Ações

Ataques Múltiplos. A remover prole estelar pode usar o olhar desintegrador caso ele esteja disponível, e também fazer um ataque com as garras esmagadoras e um ataque de pisão dimensional.

Garras Esmagadoras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 20 (2d12 + 7) contundente mais 13 (3d8) necrótico.

Olhar Desintegrador (Recarga 5–6). Ataque Mágico à Distância +15 para acertar, alcance 18 m, um alvo à vista. *Dano:* 32 (5d12) necrótico, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 20 ou é dissipado em forma de vapor como se afetado por uma magia de *forma gasosa*. Uma criatura afetada deve repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito quando for bem-sucedida. Mas, caso seja malsucedida, sofre mais 32 (5d12) pontos de dano necrótico e permanece em estado gasoso. Uma criatura que tenha seus pontos de vida reduzidos a 0 por esse dano necrótico é permanentemente desintegrada, podendo ser trazida à vida apenas por uma magia de *desejo* ou outro efeito mágico que não exija um fragmento físico para funcionar.

Pisão Dimensional. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d20 + 7) contundente, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou é teleportado para um novo local como se afetado por uma magia de *porta dimensional*. O destino é escolhido pela prole estelar, mas não pode ser um ponto no espaço em que já exista outro objeto ou outra criatura.

Pumaruna

Uma jovem mulher de cabelos negros sobe à superfície da água enquanto nada, cantando suavemente para si mesma — mas a parte de baixo de seu corpo é a de um leão da montanha. A canção suave se transforma em um uivo de fúria quando ela vê uma presa.

Pumarunas são todas nascidas da antiga maldição de algum xamã. Os xamãs trolleanos, orcs, goblins e humanos alegam ser capazes de transformar aqueles que praticam magia proibida em uma pumaruna.

Riachos na Floresta. A pumaruna espreita nas margens dos corpos d'água que correm pela floresta, usando magia para esconder sua verdadeira forma e para atrair vítimas descuidadas à beira da água. Ela gosta particularmente de atacar banhistas e criaturas que vão até a água dos riachos.

Ódio do Sagrado. Embora a pumaruna prefira se banquetear com humanoides inteligentes do gênero masculino, ela tem um desejo e uma fome particular por homens sagrados de qualquer tipo. Por outro lado, a menos que esteja morrendo de fome ou que seja provocada, ela não ataca criaturas do gênero feminino. Aliás, uma pumaruna pode inclusive forjar amizades temporárias com mulheres que estejam tendo dificuldades com homens — mas essas amizades tipicamente acabam assim que o inimigo mútuo das duas é morto. Há boatos de que algumas bruxas ganham a confiança de pumarunas, e que depois as mantêm como companheiras.

Formam Times nos Charcos. Fogos-fátuos e lodaçários apreciam a oportunidade de trabalhar em equipe com pumarunas; os primeiros costumam alterar sua luz para imitar o brilho de uma tocha ou lampião, iluminando a pumaruna a fim de atrair mais facilmente as vítimas e ajudando a felina na batalha que se segue. Já os lodaçários usam conversa fiada para atrair viajantes até o pântano na calada da noite, e depois os abandonam lá.

PUMARUNA

Monstruosidade Média, caótico e neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 58 (9d8 + 18)

Deslocamento 12 m, escalada 6 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Enganação +5, Persuação +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Animosidade Focada. A pumaruna tem vantagem em ataques corpo a corpo contra quaisquer seres do gênero masculino que ela tenha visto usando magia divina ou portando um símbolo sagrado.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração da pumaruna é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *disfarçar-se* (aparência de uma humana do gênero feminino), *mãos mágicas*

2/Dia: *danação*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante.

Uivo (Recarga 5–6). Criaturas inteligentes a até 18 metros da pumaruna e capazes de ouvir a voz dela devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Carisma CD 13. As que falharem na salvaguarda acham o som da voz da pumaruna agradável e atraente, de modo que a felina tem vantagem em testes de Carisma contra elas por 1 minuto. Os seres afetados não podem atacar a pumaruna nesse intervalo de tempo, a menos que sejam feridos durante o período.

Quelícera

Uma quelícera parece uma aranha enorme empoleirada sobre pernas compridas e finas. Geralmente, o corpo destroçado de um ou uma arcanista de túnica pode ser encontrado pendurado em suas mandíbulas fechadas.

Alimentam-se de Conjuradores. Essas aracnídeas enormes geralmente se restringem a grandes florestas e áreas isoladas, embora existem rumores sobre serem vistas em becos escuros de cidades magocráticas, causando apreensão entre conjuradores. Poucas criaturas representam ameaça tão grande para conjuradores quando as quelíceras.

Carregam as Presas. Essas criaturas andam sobre pernas altas e finas, parecidas com grandes ceifeiras. Com muita frequência, são encontradas com corpos de humanoides pendendo de forma aterrorizante das mandíbulas cerradas.

Encasulam Arcanistas. Quelíceras perseguem vítimas isoladas, atingindo-as com uma picada venenosa e depois prendendo as presas com a mandíbula. Nela, o corpo indefeso pode ficar pendurado por dias a fio enquanto a quelícera cumpre suas tarefas obscuras e bizarras. Na melhor das hipóteses, a vítima acorda semanas depois, sem memória dos eventos, longe de casa e drenada de sua vitalidade e magias. Outras vítimas são estocadas, imobilizadas em casulos grossos presos à copa das árvores até que corpo e mente se recuperem. Algumas poucas vítimas azaradas são assassinadas e animadas como mortos-vivos para proteger a quelícera.

Quelícera

Aberração Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 153 (18d10 + 54)

Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	17 (+3)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Salvaguardas Des +6, Sab +5, Car +5

Perícias Acrobacia +6, Atletismo +9, Furtividade +6, Percepção +5

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas —

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração. A quelícera é uma conjuradora de 8° nível. Seu atributo de conjuração é Inteligência (CD 13 para evitar magia, +5 para acertar com ataques mágicos). Não precisa de componentes materiais ou verbais para conjurar suas magias. A quelícera tem as seguintes magia de mago preparadas:

Truque: *borrifada ácida, golpe certeiro, ilusão menor, mãos mágicas*

1° círculo: *detectar magia, mãos flamejantes, raio nauseante, retirada acelerada*

2° círculo: *imobilizar pessoa, invisibilidade, raio ardente*

3° círculo: *animar mortos, celeridade, relâmpago*

4° círculo: *assassino fantasmagórico*

Sifão de Espaços de Magia. A quelícera não é capaz de reabastecer suas magias naturalmente. Em vez disso, usa conjuradores agarrados como reservatórios de magia, drenando magias não conjuradas para abastecer as próprias conjurações. Sempre que a quelícera quiser conjurar uma magia, consome uma quantidade de espaços de magia da vítima igual à quantidade de espaços de magia necessários para conjurar a magia. Se a vítima tiver insuficientes espaços de magia disponíveis, a quelícera não pode conjurar a magia em questão.

A quelícera também tira poder de conjuradores drenados ou de criaturas sem perícias mágicas. Ela pode reduzir a Sabedoria de uma criatura agarrada em 1d4, acrescentando 2 espaços de magia a seu reservatório de magia para cada ponto reduzido. Se a Sabedoria da criatura for reduzida a 0, ela fica inconsciente até recuperar pelo menos um ponto, e não pode mais servir como fonte de poder. Uma criatura recupera toda a Sabedoria perdida ao terminar um descanso longo.

Escalada de Aranha. Quelíceras podem escalar por superfícies difíceis, inclusive de cabeça para baixo no teto, sem precisar de um teste de atributo.

Ações

Ataques Múltiplos. A quelícera faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 17 (2d10 + 6) perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 16 para escapar). O alvo também deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ou fica envenenado. Enquanto envenenado dessa maneira, o alvo fica inconsciente e sua Força é reduzida em 1d4 pontos no começo de cada turno dele. O envenenamento termina após 4 rodadas ou quando o alvo for bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 16 ao final do turno dele.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d8 + 6) cortante.

Quiquimora

Essa humanoide de aparência estranha combina as feições de uma idosa com as de algum tipo de pássaro. Ela usa um xale na cabeça, mas não consegue esconder o bico proeminente e as mãos dotadas de garras. Por debaixo da saia, surgem pés similares aos dos pássaros.

Ilusões Sujas. Quiquimoras são espíritos caseiros desonestos que atormentam os vivos, a menos que sejam servidas e aduladas. Têm prazer em ameaçar os proprietários das casas com suas ilusões, fazendo com que a morada pareça muito mais suja do que de fato está. Suas ilusões preferidas incluem mofo, sujeira e insetos rastejantes.

Amam quebrar coisas em segredo, ou fazer com que essa destruição pareça acidente. Depois, convencem os residentes da casa a deixar presentes como oferenda para que ela faça os reparos durante a noite.

Odiadoras dos Brownies. Quiquimoras odeiam os duendes brownies. Esses duendes podem ser malévolos, mas quiquimoras provocam dor e frustração nos habitantes da casa em vez de continuarem escondidas e ajudarem nas tarefas. Alguns brownies procuram casas infestadas por quiquimoras com a intenção de expulsá-las.

Caso os moradores se recusem a atender a quiquimora (ou caso não consigam se livrar da presença maligna dela), a criatura envia fúrias de aranhas, ratos ou morcegos. Muitas vezes, moradores de uma casa atormentada por uma quiquimora acreditam que o local é assombrado.

Cheias de Lábia. Embora tentem passar despercebidas e não sejam grandes enroladoras, quiquimoras são convincentes, usando essa influência para ganhar vantagem — para fugir de tentativas de captura ou evitar violência.

Quiquimora

Feérica Média, caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 65 (10d8 + 20)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	21 (+5)

Perícias Enganação +7, Furtividade +6, Persuasão +7

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Silvestre

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Esconderijo. Quando uma quiquimora escolhe uma casa para habitar, ela grava um símbolo em uma parede, um rodapé ou um objeto semipermanente (como um fogão) para assinalar seu minúsculo domínio. Essa habilidade cria uma toca escondida extradimensional. Após criar tal esconderijo, uma quiquimora pode teleportar a si mesma e até 23 quilos de objetos ao local designado em vez de fazer um movimento normal. Esse espaço extradimensional só pode ser adentrado pela própria quiquimora ou por uma criatura usando uma habilidade ou uma magia de *transição planar*. Sua localização pode ser determinada conjurando *detectar magia* na área do símbolo, mas é necessário ser bem-sucedido em um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15 para fazer uma *transição planar* até o local.

Dentro do esconderijo, a quiquimora pode ver o que está acontecendo do lado de fora através de um sensor especial. Esse sensor funciona como uma janela, podendo ser bloqueado por objetos mundanos colocados diante do símbolo. Se ela deixa um item no espaço, ele permanece ali mesmo que ela remova o símbolo e o coloque em outro local. Se outra criatura remover o símbolo, porém, todo o conteúdo é esvaziado no Plano Etéreo (incluindo qualquer ser que esteja no esconderijo no momento do apagamento). Nesse caso, a quiquimora pode tentar fazer uma salvaguarda de Carisma CD 15 para, em vez disso, ejetar-se (sem nenhuma de suas posses, porém) para um espaço adjacente ao local do símbolo.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da quiquimora é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *ilusão menor, invisibilidade* (apenas de si mesma), *mãos mágicas, prestidigitação arcana, reparar*

3/Dia cada: *amizade animal, destruição cegante, sono*

1/Dia cada: *imagem maior, praga de insetos*

Ações

Ataques Múltiplos. A quiquimora faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante.

Qwyllion

Essas criaturas horripilantes e fedorentas lembram megeras banguelas e cadavéricas. Os olhos enormes brilham com uma luz verde sobrenatural, e elas têm garras serrilhadas na ponta dos dedos.

Ninfas Distorcidas. Uma qwyllion (nome que é pronunciado como "cuílion" e que significa "poluidora", em Élfico Antigo) é uma ninfa que foi deformada pela mana corruptora de ermos mágicos ou por experimentos alquímicos distorcidos, virando uma versão sinistra do que era antes.

Assustam Animais. Além de fazê-las serem assustadoramente feias, a transformação as agracia com um ataque de olhar mortal e com a habilidade de dominar criaturas vivas através de uma simples encarada. Animais se negam a ficar próximos delas por 6 metros ou menos.

Mercenárias de Goblins. Qwyllions, os servos sob domínio delas e seus espectros escravizados são às vezes contratados por feiticeiros goblins e magos do mal para guardar templos profanados e jardins despojados. Os termos e pagamentos desses acordos variam amplamente de qwyllion para qwyllion. Qualquer pessoa que ouse empregar uma qwyllion deve ser constantemente vigilante, porque essas criaturas tendem a acabar rompendo todos os acordos.

Qwyllion

Aberração Média, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 110 (13d8 + 52)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	20 (+5)	19 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Salvaguardas Des +8, Car +6

Perícias Acrobacia +11, Percepção +4

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Goblin, Infernal, Silvestre

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Disruptivas. Devido à natureza das qwyllions, conjuradores têm desvantagem em testes de concentração quando estiverem a até 12 metros de uma delas.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da qwyllion é Carisma (CD 14 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia: *despedaçar*, dominar pessoa (alcance 6 metros)

Aura Nauseabunda. A qwyllion é tão corrupta que dá náuseas. Qualquer criatura que comece o turno a até 6 metros de uma qwyllion deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou fica envenenada por 1d8 rodadas. Se uma criatura que já esteja envenenada por esse efeito falhar na salvaguarda novamente, em vez de envenenada, ela fica incapacitada. Se uma criatura que já esteja incapacitada pela qwyllion falhar na salvaguarda novamente, tem seus pontos de vida reduzidos a 0. Uma salvaguarda bem-sucedida faz a criatura ficar imune ao efeito por 24 horas. Criaturas dominadas pela qwyllion são imunes a esse efeito.

Ações

Ataques Múltiplos. A qwyllion usa sua encarada mortal, se possível, e faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 24 (3d12 + 5) cortante.

Encarada Mortal (Recarga 5–6). A qwyllion encara um único alvo a até 6 metros dela. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou sofre 16 (3d8 + 3) pontos de dano necrótico e fica incapacitado até o início do próximo turno da qwyllion. Um humanoide morto pela encarada mortal de uma qwyllion ergue-se 2d4 horas depois como um espectro sob o comando da qwyllion.

RAMAGUE

Esses raros habitantes dos desertos ermos malditos agora se amontoam nas ruínas de uma antiga cidade magicamente espalhada por centenas de quilômetros.

Já Foram Humanos. Os ramagues são uma tribo poderosa de feiticeiros dimensionais aliados a uma grandiosa sociedade de titãs, e de fato foram humanos em épocas passadas. Com o tempo, práticas estranhas os deturparam até o estado atual, e claramente não são mais humanos puros. Seus membros cresceram até ficarem longos demais em proporção ao corpo, o que dá a eles uma postura estranha e recurvada. Têm as feições angulares e os cabelos impossivelmente grossos; cada mecha tem a largura de um dedo humano. Eles usam o bizarro cabelo negro preso para trás com fivelas decorativas.

Rede de Portais. Os ramagues usavam seus dons mágicos inatos para manter poderosos conduítes mágicos, as Linhas de Ley que cruzavam o império dos titãs. Esse domínio de poder arcano permitia viagens instantâneas até postos distantes. Os ramagues ainda mantêm uma rede de monolitos mágicos que conectam os distritos esparramados de seu lar, mas essa rede está esburacada e decadente.

Estudiosos e Poderosos. Embora sejam fisicamente fracos, os ramagues têm inteligência afiada, são estudiosos e naturalmente infundidos com magia. Uma vida inteira exposta aos efeitos deformadores dessa energia mágica furtiva deu aos ramagues um controle inato sobre a magia, assim como grande resistência a ela. Têm uma consciência aguda sobre a própria responsabilidade de manter a magia em dia, e conhecem plenamente os perigos de energias mágicas descontroladas. Mesmo o mais inferior dos ramagues tem um intelecto precioso e um entendimento natural da magia.

Muitos ramagues acabam estudando para se tornarem magos. Poucos viram aventureiros vagantes, mas expedições de ramagues devidamente equipadas às vezes deixam seu lar para inspecionar os arredores.

RAMAGUE

Humanoide Médio (ramague), neutro

Classe de Armadura 13 (armadura de couro)

Pontos de Vida 27 (6d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Perícias Arcanismo +5, Investigação +5

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Cimitarra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) cortante.

Arco Curto. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante.

RAMAGUES EM MIDGARD

Todos os ramagues vivem em um dos doze distritos espalhados de sua cidade natal, Ramagani (no dialeto deles, "lar"). Onze desses distritos ficam nas Terras Abandonadas das Terras do Sul, e o outro fica em uma ilha na costa. Embora os distritos sejam muito distantes uns dos outros, os ramagues os consideram parte de uma única grande metrópole. Os distritos habitados são guardados por poderosos ramagues conjuradores e pela Guarda da Tempestade — uma guarnição de guerreiros arcanos que operam balistas elétricas encantadas para defender a cidade (uma balista elétrica funciona de forma idêntica a uma balista comum, mas causa 1d10 pontos de dano elétrico adicionais a cada acerto).

Ratatosque

Os ratatosques, criaturas tagarelas com uma aparência superficialmente similar à dos esquilos, têm presas minúsculas e uma pelagem que brilha de um jeito que desafia a luz ao redor.

Celestiais de Pelagem Lustrosa. O ratatosque é um ser celestial que se convenceu da própria presença indispensável no multiverso. Eles têm a pelagem lustrosa e orgulham-se muito da limpeza e manutenção que fazem nos dentes.

Mensageiros Planares. Ratatosques foram criados para carregar mensagens pelos planos, transmitindo a palavra dos deuses a seus servos. Em algum ponto da vastidão do tempo, a natureza deles se corrompeu e os afastou desse propósito. A especulação sobre a causa exata dessa mudança continua a ocupar os sábios.

Fofocas Enlouquecedoras. Ratatosques são embusteiros insaciáveis. Seu tagarelar incessante não é como o mero ruído de seus pares animais, mas sim uma rede infinita de fofocas celestiais. Ratatosques se deliciam em descobrir segredos, e espalham tais fofocas de forma malévola. É comum que dois ouvintes escutem palavras amplamente diferentes quando um ratatosque fala, e mais comum ainda que essa divergência leve a conflitos.

Ratatosque

Celestial Minúsculo, caótico e neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 42 (12d4 + 12)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	18 (+4)

Salvaguardas Sab +4, Car +6

Perícias Enganação +6, Furtividade +6, Persuasão +6

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Celestial, Comum; telepatia 30 metros

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do ratatosque é Carisma (CD 14 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais ou somáticos:

À vontade: *mensageiro animal, mensagem, zombaria perversa*

1/Dia cada: *comunhão, reflexos*

3/Dia cada: *remeter, sugestão*

Deslizar. O ratatosque pode usar a ação de Correr, Desengajar ou Esconder-se como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

Ações

Estocada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1 perfurante mais 14 (4d6) psíquico, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou fica enfeitiçado por 1 rodada. Enquanto estiver enfeitiçada dessa maneira, uma criatura encara um aliado determinado aleatoriamente como inimigo.

Papo Divisor (Recarga 5–6). Até seis criaturas a até 9 metros e que possam ouvir o ratatosque devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Carisma CD 14 ou são afetadas por uma magia de *confusão* durante 1 minuto. Uma criatura afetada deve repetir a salvaguarda ao final de cada turno dela, encerrando o efeito quando for bem-sucedida.

Reações

Mentiras Desesperadas. Uma criatura que possa ouvir o ratatosque deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ao atacá-lo. Se falhar, ela ainda ataca, mas deve escolher um outro alvo que não o ratatosque. Um aliado deve ser escolhido caso não exista outro inimigo ao alcance do ataque. Caso nenhum outro alvo esteja ao alcance do ataque, ele ainda assim é feito (e gasta-se a munição ou espaço de magia, caso apropriado), mas o ataque erra automaticamente e não causa efeito algum.

Ratazeano

Ratazeanos são do tamanho de pequeninos, embora sejam menos robustos e tenham movimentos mais ágeis. De relance, poderiam até ser confundidos com eles, não fossem os focinhos crispantes, os pés esqueléticos e as caudas longas e rosadas.

Todos os ratazeanos são sobreviventes sagazes, ladinos e embusteiros. Seus laços familiares fortes fazem com que seja fácil se encontrarem ou se juntarem com sociedades criminais — embora outros sirvam como batedores e sabotadores especializados, capazes de se infiltrar em acampamentos de exércitos, esgotos urbanos ou mesmo masmorras de castelos com igual facilidade. Os líderes ratazeanos são, frequentemente, conjuradores e ladinos.

Adaptáveis. Ratazeanos nadam bem e podem sobreviver com poucos recursos. Alguns grupos são endêmicos de ilhas tropicais e subtropicais. Outros habitam florestas, esgotos, labirintos e antigas cidades em ruínas.

Lutadores Ágeis. Ratazeanos preferem armas e armaduras leves; são velozes em combate e usam a vantagem numérica para abater os inimigos. Sabe-se que já se aliaram a goblins, darakhuls e kobolds em algumas ocasiões, mas, com maior frequência, preferem servir a um "Rei Rato", que pode ou não ser um tipo de roedor. Esses ratos comandantes podem ser ratos licantropos, reis dos ratos, ogros, demônios menores ou mortos-vivos inteligentes.

Ratazeano

Humanoide Pequeno (ratazeano), neutro

Classe de Armadura 14 (armadura de couro batido)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 7,5 m, natação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Perícias Percepção +2

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Agilidade. O ratazeano pode mover-se através de espaços ocupados por qualquer criatura Média ou maior.

Táticas de Bando. O ratazeano tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do ratazeano estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Ações

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) perfurante.

Besta leve. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) perfurante.

Ratazeano Ladino

Humanoide Pequeno (ratazeano), neutro

Classe de Armadura 15 (armadura de couro batido)

Pontos de Vida 18 (4d6 + 4)

Deslocamento 7,5 m, natação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Perícias Acrobacia +5, Furtividade +7, Percepção +2

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Gíria do Ladrão

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Ação Ardilosa. Um ratazeano pode usar uma ação bônus para Correr, Desengajar ou Esconder-se.

Agilidade. O ratazeano ladino pode mover-se através de espaços ocupados por qualquer criatura Média ou maior.

Táticas de Bando. O ratazeano ladino tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do ratazeano estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Ataque Furtivo (1/Turno). O ratazeano ladino causa 3 (1d6) pontos de dano extra ao atingir um alvo com um ataque quando tiver vantagem na jogada de ataque. O mesmo acontece quando o alvo estiver a até 1,5 metro de um aliado do ratazeano ladino que não esteja incapacitado. Para isso, o ratazeano ladino não deve ter desvantagem na jogada de ataque.

Ações

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante.

Besta Leve. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante.

Agitação de Adagas de Rato. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 6/18 m, três alvos. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante.

Rato Clonador

Esse rato se sobressalta quando é visto. Em segundos, um roedor vira quatro, e depois quatro viram dezesseis em um piscar de olhos.

Um rato clonador é o resultado de uma magia de *clone* que saiu do controle. Ele usa duplicatas de vida breve para sobrepujar seus adversários. Uma batalha fácil contra um único roedor pode rapidamente sair do controle conforme o rato clonador se clona até virar um bando — e o rato original pode se esconder enquanto o pau come.

Clones Nascidos Mortos. Quem sobrevive a uma mordida de rato clonador sofre de uma doença que deixa a pessoa amedrontada, expelindo clones nascidos mortos de si mesma todo dia enquanto perde vitalidade. Esses clones não podem ser ressuscitados de nenhuma maneira.

Ratos clonadores se instalam em becos e esgotos de cidades grandes após matarem ou expulsarem os ratos normais e os predadores naturais. Todo gato que sobrevive a um encontro com um rato clonador evita qualquer outro rato clonador que encontrar. Ratos clonadores podem sentir outros seres da mesma espécie; é algo útil, já que ninhadas de ratos clonadores produzem apenas uma criatura pura a cada dez. Os pais e esses filhotes devoram as outras crias.

Clonar e Correr. Em combate, eles fazem brotar o máximo de clones possível; quando fogem, os ratos clonados atacam em bando o oponente. Se for bem-sucedida em um teste de Percepção em uma jogada disputada de Furtividade do rato clonador, uma criatura poderá discernir o animal original entre os clones.

Caçadores de Recompensa Urbanos. Em cidades com covis conhecidos de ratos clonadores, magistrados contratam conjuradores para fuçar os becos e esgotos a fim de obliterar quaisquer ratos que encontrarem. Conjuradores obscuros que chegam a capturar um rato clonador provavelmente extorquiram tais magistrados, prometendo resgatar a cidade dos ratos em troca de pagamentos exorbitantes.

Rato Clonador

Monstruosidade Minúscula, sem alinhamento

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 22 (5d4 + 10)

Deslocamento 4,5 m, escalada 4,5 m, natação 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	17 (+3)	14 (+2)	2 (–4)	13 (+1)	2 (–4)

Salvaguardas Des +5

Perícias Furtividade +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Moléstia da Dobra. Ao final do encontro com um rato clonador, cada criatura mordida por um rato clonador ou uma de suas duplicatas deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou contrair a moléstia da dobra. Durante cada descanso longo, a criatura adoentada desenvolve e expele um clone nascido morto de si mesma. O processo de duplicação deixa a criatura adoentada incapacitada por 1 hora, incapaz de se mover e quase incapaz de falar (conjurar magias é impossível nesse estado). Quando a incapacitação acaba, a criatura pode fazer uma salvaguarda de Constituiçao CD 12; se for bem-sucedida pela segunda vez na salvaguarda, ela se recupera. Clones humanoides criados pela doença não podem ser trazidos à vida de maneira alguma.

Olfato Aguçado. O rato clonador tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1 perfurante.

Duplicação Arcana (é recarregada após 10 minutos). Um rato clonador sob pressão cria clones de si mesmo no começo do próprio turno como uma ação bônus. Toda rodada, durante 4 rodadas, o número de ratos clonadores vivos quadruplica, mas sem nunca exceder 20. Por exemplo: quando o rato clonador ativa a duplicação arcana, 1 rato vira 4; no início da próxima rodada do roedor, esses 4 viram 16; e, no início no terceiro turno do rato, esses 16 viram 20, o máximo permitido. Se um dos ratos clonadores for destruído entre o primeiro e segundo turno do rato clonador original, os 3 sobreviventes viram 12, e assim por diante.

Cada duplicata aparece no mesmo espaço de qualquer outro rato, pode se mover ou realizar uma ação na rodada em que aparece e tem 4 pontos de vida e CA 13. Qualquer duplicata sobrevivente morre 1 minuto (10 rodadas) após a primeira ter sido criada. Se o rato clonador original morrer, seus clones param de se duplicar, mas os clones que já existem perduram até o tempo de vida deles expirar. Como uma ação, uma criatura pode identificar o rato clonador original entre as duplicatas caso seja bem-sucedida em um teste de Inteligência (Natureza) ou Sabedoria (Percepção) CD 15.

Gerenciando Ratos Clonadores

A parte mais difícil desse monstro é o grande volume de ataques que ele gera. Para moderar isso, comande-os em grupos de 4 quando forem atacar, e faça com que os grupos usem sempre +5 para atacar, causando 1d4 pontos de dano. Dessa maneira, você não precisa jogar 20 vezes pra cada um deles, e diminui em 4 vezes o número de jogadas necessárias.

Ravenala

Ravenalas guardam florestas tropicais e cuidam da flora e da fauna locais. Suas cabeças são coroadas por ramos de caules longos e folhas verdes. São também pontuadas por repositórios de sementes, e os braços longos terminam em garras em forma de gancho.

Conselheiras Folhosas. Humanoides tribais respeitam e veneram as ravenalas; às vezes, pedem conselhos ou auxílio mágico em situações de grande necessidade. Ravenalas raramente interagem com outras espécies, a menos que os seres se aproximem delas e as abordem.

Lamento dos Prisioneiros. As ravenalas, ao contrário dos entes, evitam conflito físico e preferem revidar com magia. Quando incomodadas, aprisionam criaturas hostis dentro de seus troncos em vez de matá-las ou devorá-las. Criaturas aprisionadas devem cantar os lamentos sobre a própria miséria enquanto são carregadas para locais distantes e perigosos.

Ravenalas podem ter até 6 metros de altura e pesar cerca de 815 quilos.

Ravenala

Planta Grande, neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 126 (12d10 + 60)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Salvaguardas Sab +6, Car +4

Vulnerabilidades a Dano gélido, ígneo

Resistências a Dano contundente, perfurante

Imunidades à Condição cego, surdo

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Druídico, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da ravenala é Sabedoria (CD 14 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *emaranhar, sono*

1/Dia cada: *cura completa, muralha de espinhos*

Passo Verde. A ravenala pode mover-se através de vegetação rasteira, natural ou mágica, sem precisar fazer um teste de atributo e sem gastar movimentação adicional.

Ações

Ataques Múltiplos. A ravenala faz dois ataques de pancada ou dois ataques com as vagens explosivas.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) contundente.

Vagem Explosiva. *Arma de Combate à Distância:* +8 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d6 + 5) contundente. O alvo e todas as criaturas a até 1,5 metro da ravenala também sofrem 5 (2d4) pontos de dano perfurante, ou metade desse dano perfurante caso sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza CD 15.

Engolfada Lamentosa. A ravenala mira uma criatura Média ou menor a até 1,5 metro dela. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou fica agarrado e contido pela ravenala. Enquanto estiver contida, uma criatura fica engolfada pelo tronco da ravenala. A ravenala pode agarrar apenas uma criatura por vez; o agarramento não impede que ela use outros ataques contra alvos diferentes. A criatura contida deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 no começo de cada um de seus turnos. Se falhar, a criatura é forçada a entoar, durante todo o tempo que permanecer contida, um lamento sobre todos os erros e enganos que cometeu. Cantar impede o uso de palavras de comando, a conjuração de magias com componentes verbais ou qualquer tipo de comunicação verbal. A criatura contida ainda pode fazer ataques corpo a corpo. Quando a ravenala se move, a criatura agarrada se move com ela. Uma criatura contida pode escapar usando uma ação para fazer um teste bem-sucedido de Força CD 15. Caso seja bem-sucedida, a criatura escapa e entra em um espaço à escolha dela a até 1,5 metro da ravenala.

Rei dos Ratos

Ratos assustadores atados uns aos outros movem-se juntos em uma massa emaranhada de crânios, ossos e pele. Dentes, olhos e pelos fluem juntos, formando uma perturbadora fúria bípede de ratos.

Fundidos pela Cauda. Um rei dos ratos se forma quando dezenas de ratos enroscam suas caudas juntas em um grosso nó de ossos e cartilagens irregulares — e depois adoram o demônio rato Chittr'k'k. Eles crescem rápido em número e poder.

Governadores do Esgoto e das Favelas. O rei dos ratos é uma criatura astuta que perambula pelos esgotos, cemitérios e malocas da cidade. Alguns comandam até mesmo guildas inteiras de ladrões e hordas de pedintes que obedecem a eles. Ficam maiores e mais poderosos com o tempo, até serem descobertos.

Pragas e Magia Obscura. O rei dos ratos é o resultado de uma praga embebida em magia distorcida; depois, passa por um ritual maligno chamado "Coroação do Rei dos Ratos". Ratos atormentados por resquícios virulentos de ritos de magia obscura ou de experimentos corrompidos são vinculados uns aos outros. Quanto mais ratos são adicionados à massa, mais crescem a inteligência e a força da criatura, e ela invariavelmente acaba bem insana.

Rei dos Ratos

Monstruosidade Média, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 76 (9d8 + 36)

Deslocamento 9 m, escavação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	16 (+3)

Perícias Furtividade +6

Resistências a Dano contundente, cortante, perfurante

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, atordoado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Gíria do Ladrão

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Olfato Aguçado. O rei dos ratos tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Praga de Mau Agouro. O rei dos ratos irradia uma aura mágica de azar em um raio de 9 metros. Um inimigo do rei dos ratos que comece o próprio turno dentro dessa aura deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 14 ou fica amaldiçoado com azar até o começo de seu próximo turno. Quando uma criatura amaldiçoada faz uma jogada de ataque, um teste de atributo ou uma salvaguarda, deve subtrair 1d4 do resultado.

Ações

Ataques Múltiplos. O rei dos ratos faz quatro ataques de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) perfurante. Uma criatura mordida deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica infectada com uma doença. Uma criatura adoentada ganha um nível de exaustão imediatamente. Quando a criatura termina um descanso longo, deve repetir a salvaguarda. Caso seja malsucedida na salvaguarda, a criatura ganha outro nível de exaustão. Caso seja bem-sucedida na salvaguarda, a doença não progride. A criatura se recupera da doença caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda após dois descansos longos consecutivos ou caso receba uma *restauração menor* ou outro efeito mágico. A criatura, então, recupera um nível de exaustão após cada descanso longo.

Invocar Fúria (1/Dia). O rei dos ratos invoca três fúrias de ratos. As fúrias aparecem imediatamente a até 18 metros do rei dos ratos. Eles podem aparecer em espaços ocupados por outras criaturas. Os indivíduos da fúria agem como aliados do rei dos ratos. Eles perduram por 1 hora ou até que o rei dos ratos morra.

Reações

Absorção. Quando o rei dos ratos causa dano a um rato ou a uma fúria de ratos, pode absorver o rato ou parte da fúria para compor a própria massa. O rei dos ratos recupera um número de pontos de vida igual ao dano que causou ao rato ou à fúria.

Rosnaque

Uma rosnaque parece com uma armadilha para captura de ursos que ganhou vida e saiu estalando por aí, pronta para rasgar carne.

Movimento Saltitante. As rosnaques, todas aço e molas, são facilmente confundidas com uma simples armadilha de urso quando estão em repouso. Mas, depois que começam a saltar em perseguição a um alvo, revelam sua natureza animada e a única motivação que têm: destruir seres vivos.

Estalos Incessantes. Rosnaques são irracionais. Elas não se cansam. Existem apenas para derrubar criaturas e mastigá-las, e depois mastigá-las mais uma vez, só para garantir.

Armadilhas Defensivas. Algumas criaturas usam rosnaques para proteger tesouros ou para sabotar a aproximação em locais importantes, mas o padrão indiscriminado das mordidas as torna bem perigosas também para quem as instala. Alguns monstros, como barretes vermelhos e feéricos das sombras, usam as rosnaques com alguma regularidade, e gnomos gostam de empregá-las como parte da defesa padrão de seus túneis.

Rosnaque

Constructo Pequeno, sem alinhamento

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 63 (14d6 + 14)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	22 (+6)	11 (+1)	2 (–4)	14 (+2)	1 (–5)

Salvaguardas Des +9

Perícias Furtividade +9, Percepção +5

Resistências a Dano ácido, gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano necrótico, psíquico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, Paralisado, petrificado

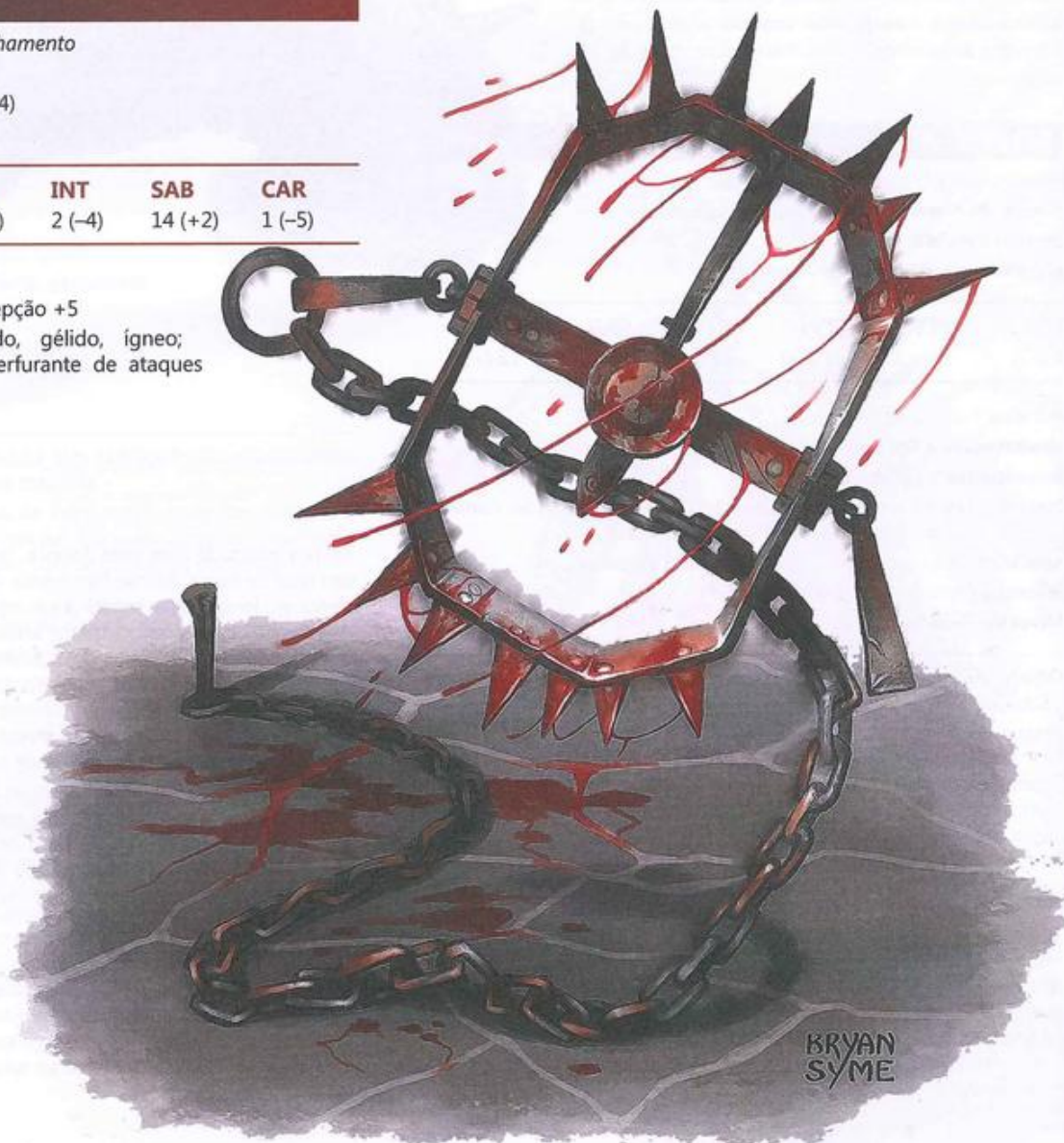
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 15

Idiomas —

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d8 + 6) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 16 ou fica caído.

Roída. Quando uma rosnaque derruba um alvo Médio ou menor e o deixa caído, ela imediatamente faz três ataques adicionais de mordida contra o mesmo alvo, podendo ainda se mover 1,5 metro como ação bônus.

Rusalka

Uma mulher descalça com longos cabelos e uma pele quase transparente repousa em um galho de salgueiro. Seus cabelos e roupas estão molhados, como se ela tivesse acabado de voltar de um banho. O sorriso parece amigável o suficiente.

Quando uma mulher se afoga, seu corpo ainda respingando pode ser reanimado na forma de uma rusalka. Alguns dizem que, para tal, o afogamento precisa ser um suicídio. Outros dizem que a própria água precisa estar maculada por assassinatos anteriores ou por algum grande espírito maligno.

Próximas da Água. Rusalkas vivem na água na qual morreram, emergindo apenas durante a noite. Algumas sobem em árvores próximas e mergulham apenas os pés na água, cantando canções sedutoras. Outras ficam sentadas nas margens, penteando os cabelos molhados enquanto esperam pelas presas. Devem, no entanto, ficar perto ou dentro da água na qual morreram, como parte de sua maldição. Porém, durante a lua cheia, as rusalkas podem deixar a água para dançar nas praias ou nas margens, cantando a noite toda e convidando homens jovens para se juntarem a elas.

Canções e Poesias. Rusalkas hipnotizam e seduzem transeuntes com músicas, danças e poesias. Homens jovens são as vítimas usuais, mas elas também caçam crianças curiosas, homens idosos e solitários ou outras mulheres de coração partido. Quando uma potencial vítima se aproxima o suficiente, as rusalkas emaranham o alvo usando os cabelos e o puxam para dentro da água, onde ele se afoga.

Caminhada dos Amantes. Uma rusalka não consegue se passar por uma humana em noites que não sejam extremamente escuras, mas ela pode alegar ser um espírito solitário das árvores ou uma ninfa benevolente disposta a realizar um desejo em troca de um beijo. Ela pode abrir as águas de um lago ou atrair a vítima até o centro do corpo d'água com a promessa de um beijo — promessa que é cumprida enquanto o cabelo prende a vítima e as águas se fecham seu redor. De forma alternativa, ela pode usar *caminhar sobre as águas* de forma que ela e a vítima andem sobre a superfície do corpo d'água, uma caminhada que é retribuída com um beijo longo (para evitar que o alvo possa prender a respiração) antes que a rusalka cancele a magia e arraste a presa para as profundezas.

Natureza de Morto-Vivo. Uma rusalka não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

RUSALKA

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 88 (16d8 + 16)

Deslocamento 9 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	18 (+4)

Imunidades a Dano necrótico, venenoso; cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Tranças Murchas. Se uma rusalka passa mais de 24 horas consecutivas fora da água, seus cabelos e corpo secam, assumindo a forma de plantas secas dos pântanos, e a criatura é totalmente destruída.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da rusalka é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *caminhar sobre as águas (pode ser encerrada à vontade), controlar água, línguas,* sugestão

1/Dia: *dominar pessoa*

Camuflagem Aquática. Na meia-luz ou na escuridão, uma rusalka é invisível debaixo d'água.

Ações

Beijo de Tirar o Fôlego. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar) e a rusalka suga todo o ar dos pulmões do alvo com um beijo. Se ela tiver um movimento sobrando, arrasta o alvo agarrado para as profundezas da água, onde ele começa a sufocar.

Cabelo Afogador (1/Dia). Os cabelos longos da rusalka se emaranham ao redor de uma criatura que a rusalka esteja agarrando. A criatura sofre 33 (6d10) pontos de dano necrótico, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15. Além disso, até que escape do agarramento da rusalka, a criatura fica contida e tem desvantagem em testes de Força para se libertar do agarramento.

Saltador d'Água

O saltador d'água é uma criatura com cabeça de sapo, asas de morcego e boca escancarada. O guincho dele parece com o de um falcão. A cauda longa e sinuosa se afunila e termina em um ferrão venenoso.

Asas para Planar. A criatura não tem braços ou pernas, mas ostenta um par de asas largas e membranosas. O saltador d'água as usa tanto para planar acima da água quanto para se elevar no ar.

Perdição dos Cursos d'Água. Saltadores d'água empesteiam lagos e rios límpidos. Eles caçam animais que vêm até a beira d'água para beber, assim como pescadores que tentam tirar seu sustento dos territórios aquáticos de um saltador d'água. Quando histórias sobre linhas estouradas e iscas roubadas começam a circular entre pescadores de determinado local, os profissionais começam a passar longe da área por medo de saltadores d'água. Pescadores desesperados ou incautos que ignoram os avisos nunca são vistos de novo; barcos vazios e à deriva são o único sinal de que passaram por ali.

SALTADOR D'ÁGUA

Monstruosidade Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 97 (13d10 + 26)
Deslocamento 1,5 m, natação 12 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	4 (−3)	12 (+1)	5 (−3)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas —
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Anfíbio. O saltador d'água pode respirar no ar e na água.

Camuflagem. O saltador d'água tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) enquanto estiver debaixo d'água.

Ações

Ataques Múltiplos. O saltador d'água usa seu guincho e faz um ataque de mordida e um ataque com o ferrão.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e o saltador d'água não pode morder outro alvo.

Guincho. O saltador d'água emite um guincho de gelar o sangue. Todas as criaturas a até 12 metros e que ouçam o saltador d'água devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou ficam amedrontadas até o começo do próximo turno do saltador d'água. Caso seja bem-sucedida, a criatura fica imune ao efeito do guincho por 24 horas.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou fica envenenado por 1 minuto. Enquanto estiver envenenado dessa maneira, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano venenoso no começo do próprio turno. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Engolir. O saltador d'água faz um ataque de mordida contra uma criatura Média ou menor que ele esteja agarrando. Se o ataque acertar, o alvo é engolido e o agarramento termina. O alvo engolido fica cego e contido, e tem cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora do saltador d'água. Uma criatura engolida sofre 10 (3d6) pontos de dano ácido no começo do turno do saltador d'água. O saltador d'água pode ter apenas um alvo engolido por vez. Caso o saltador d'água morra, a criatura engolida não fica mais contida, podendo usar um movimento de 1,5 metro para rastejar, caída, para fora do cadáver.

Salteador Ressuscitado

Um corpo que um dia já foi humano agora tem quatro pernas e longos e grossos braços, capazes de inspirar pesadelos. E pior: a pele dele foi arrancada, revelando os músculos mortos e os tendões que existem por baixo.

Respingos de Guerra. O salteador ressuscitado é um morto-vivo gerado a partir de um guerreiro caído no campo de batalha. O cadáver vira um avatar de combate, com quatro pernas e um par de braços longos e pesados. No processo, arranca a própria pele, transformando-se em puro músculo, ossos e tendões.

Absorvem Armas. Quando salteadores ressuscitados assumem sua forma, absorvem todas as armas ao redor. Algumas dessas armas perfuram o corpo, enquanto outras tornam-se parte do armamento do salteador ressuscitado. Na extremidade das quatro pernas, há lâminas sobre as quais eles andam como se fossem aranhas metálicas. Os braços são cobertos de armamentos presos à carne, que os salteadores ressuscitados usam para esmagar e esfolar quaisquer criaturas vivas que encontrem.

Loucos pela Batalha. Salteadores ressuscitados são espíritos enlouquecidos pela batalha e movidos pela vingança e pela sede de sangue, obcecados com o caos do combate que os levou à morte. Caçam os vivos com o único propósito de matá-los, e deleitam-se com a violência e o assassinato. Creem que, como morreram, os outros também devem morrer.

Natureza de Morto-Vivo. Um salteador ressuscitado não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Salteador Ressuscitado

Morto-vivo Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (couro batido)

Pontos de Vida 168 (16d10 + 80)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	20 (+5)	9 (–1)	7 (–2)	6 (–2)

Salvaguardas Des +6

Perícias Percepção +1

Sentidos visão no escuro 36 m, percepção passiva 11

Idiomas todos os que conhecia em vida

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Sensor de Vida. O salteador ressuscitado detecta automaticamente todas as criaturas vivas a até 36 metros. Esse sensor é bloqueado por 90 centímetros de madeira, 30 centímetros de terra ou pedra, 3 centímetros de metal ou uma fina camada de chumbo.

Bote. Quando o salteador ressuscitado atinge um inimigo com um ataque com as lâminas após se mover pelo menos 6 metros, a criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 15. Caso seja malsucedida na salvaguarda, a criatura fica caída, e o salteador ressuscitado pode usar uma ação bônus para fazer um único ataque com as lâminas.

Arsenal Absorvido. Como uma ação bônus, o salteador ressuscitado pode absorver para seu corpo uma arma deixada sem supervisão. Para cada arma que ele absorve, causa +1 ponto de dano com o ataque com as lâminas (até um máximo de +3).

Deslizar. O salteador ressuscitado pode usar uma ação de Correr como uma ação bônus.

Ações

Ataques Múltiplos. O salteador ressuscitado faz três ataques com as lâminas.

Lâminas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10 + 4) cortante.

Saqueador da Floresta

Saqueadores da floresta são uma forma primitiva e relativamente inferior de gigantes. Tomam para si as áreas selvagens, o mais longe da civilização possível.

Pele Pintada. Eles têm aproximadamente o tamanho de um ogro, e usam a pele sempre coberta de tinta ou de lama colorida. As sobrancelhas exageradas unem-se no meio do rosto, acima de olhos próximos e grosseiros. Todo o corpo do ser é repleto de músculos.

Escondem-se na Natureza Selvagem. Eles são cruéis e bestiais quando encontrados; esse comportamento fez com que quase fossem extintos em lugares onde possam ser facilmente rastreados. Desde então, aprenderam a caçar apenas longe dos próprios covis secretos, o que levou a relatos sobre o avistamento deles em locais inesperados.

Amigos dos Orcs. Saqueadores da floresta se dão bem com orcs e goblins, que parecem apreciar sua força bruta e sua habilidade durante caçadas noturnas.

SAQUEADOR DA FLORESTA

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 114 (12d10 +48)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

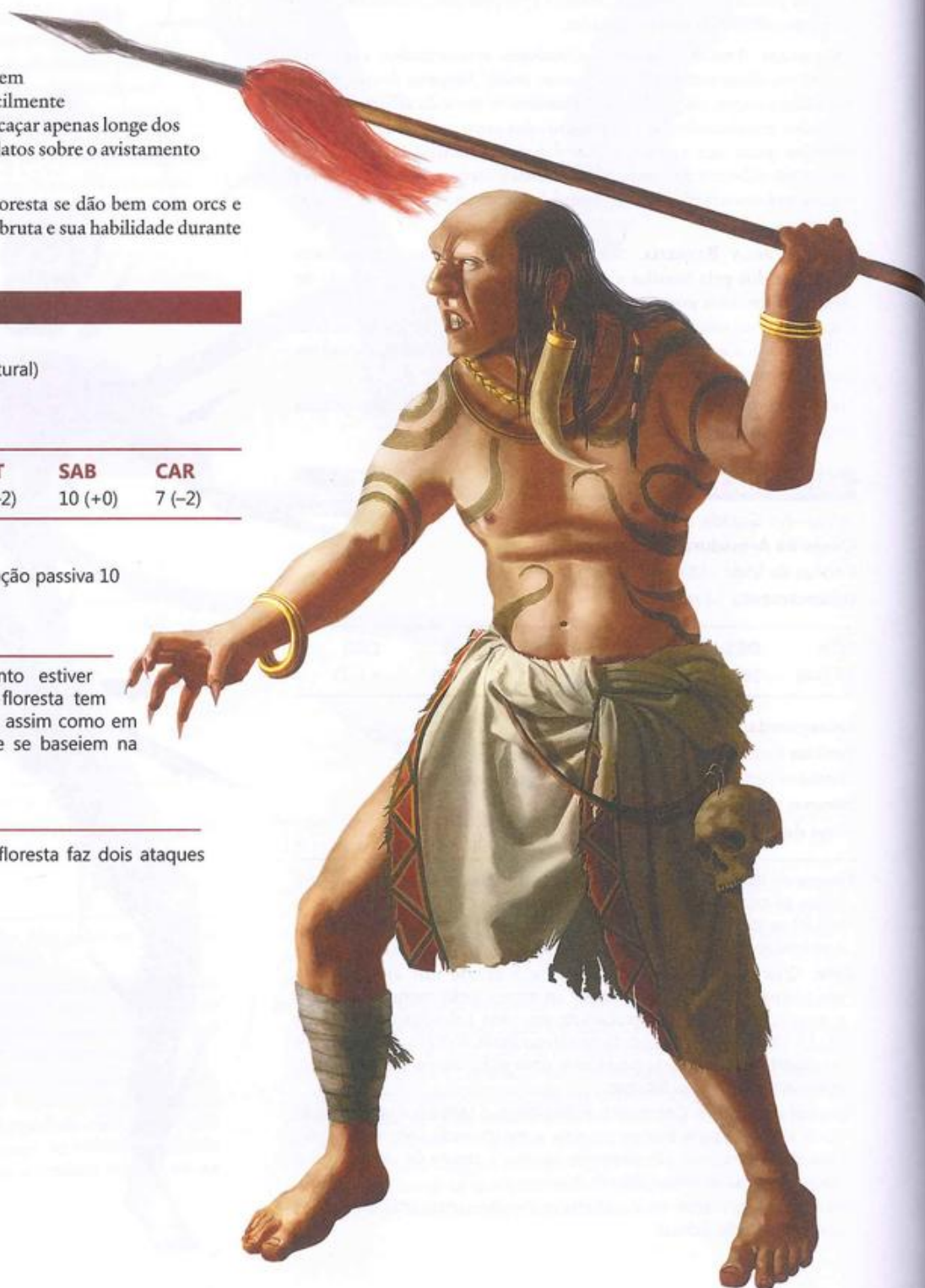
Salvaguardas Con +6
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
Idiomas Gigante, Orquês, Silvestre
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o saqueador da floresta tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O saqueador da floresta faz dois ataques com a lança javalizeira.

Lança Javalizeira. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d10 + 5) perfurante, e o saqueador da floresta pode escolher empurrar o alvo 3 metros para longe caso este falhe em uma salvaguarda de Força CD 16.

Pedregulho. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 19 (3d8 + 5) contundente.

Sedento

Esse corpo ressecado de um viajante morto há muito tempo ainda está vestido com as roupas em frangalhos. Pele tão esturricada quanto pergaminho se pendura de seus ossos, claramente visíveis por baixo dela. Um gemido rouco escapa pelos lábios secos e rachados.

Morto-Vivo Sedento. O grande perigo para os seres que viajam pelos ermos e desertos é a sede — mesmo os mais preparados podem acabar ficando sem água. Quem tem sorte morre rápido, enquanto os mais azarados resistem, sofrendo por dias em um tormento ensolarado. Essas almas às vezes se erguem das areias como sedentos descorados, movidas pelo desejo de infligir o tormento que sofreram a outros viajantes.

Destroem Poços e Oásis. Sedentos destroem ou contaminam fontes de água, e frequentemente espreitam perto delas para emboscar os seres que buscam água fresca.

Caravanas Sedentas. Embora cacem sozinhos, sabe-se de pelo menos um caso em que uma caravana inteira morreu de sede e acabou reanimada como sedentos incolores. Ela é chamada de caravana do pó, e vaga pelos desertos vastos acompanhada por gnolls trocadores de pele, carniçais guinchadores e uma múmia real, formando um estranho exército nômade.

Natureza de Morto-Vivo. Um sedento não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

SEDENTO

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 39 (6d8 + 12)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Furtividade +5

Resistências a Dano contundente, necrótico

Imunidades a Dano ígneo, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas entende os idiomas que conhecia em vida, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Sede. O sedento projeta uma aura de 9 metros de sede ressecante. Uma criatura que comece o próprio turno dentro da aura ou que entre nela pela primeira vez em um turno deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou ganha um nível de exaustão. Se a criatura for bem-sucedida na salvaguarda, ela fica imune à Sede do sedento pelas próximas 24 horas.

Ações

Ataques Múltiplos. O sedento faz dois ataques com as garras e um ataque com o Turbante Mordaz.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6+3) cortante.

Turbante Mordaz. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) necrótico. Caso o alvo tenha falhado na salvaguarda contra a Sede em qualquer ponto desse encontro, tem seus pontos de vida máximos reduzidos em uma quantidade igual ao dano causado pelo ataque. Essa redução dura até que o alvo não tenha mais níveis de exaustão.

Aridez (1/Dia). O sedento suga a umidade de uma área de 6 metros de raio centrada nele mesmo. Água de origem não mágica e outros líquidos nessa área viram pó. Qualquer criatura na área que não seja nem um morto-vivo e nem um constructo sofre 9 (2d8) pontos de dano necrótico, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13. Plantas, gosmas e criaturas com as características Anfíbio, Respirar na Água ou Forma de Água têm desvantagem nessa salvaguarda. Líquidos carregados por uma criatura bem-sucedida na salvaguarda não são destruídos.

SELANGUE

Esse humanoide sorridente parece um belo homem — porém, sua pele é preta como obsidiana, os olhos têm um brilho vermelho e ele tem tanto patas quanto antenas longas e insetoides.

Sátiros Obscuros. Os selangues, ou sátiros obscuros, são faunos distorcidos e ferozes que abandonaram a adoração da natureza, e, em vez disso, veneram deuses antigos de inteligência profunda e maligna. Selangues tentam ajudar tais deuses malignos a entrar no mundo mortal, abrindo portais obscuros e construindo pontes entre reinos além do entendimento mortal.

Sons de Batalha e Gargalhadas. Selangues deleitam-se com batalhas, com a dor e com a tortura — acham a violência empolgante e o derramamento de sangue excitante; frequentemente riem, cantam e festejam descaradamente durante o combate. Embora sejam diplomatas e porta-vozes de deuses antigos, seus discursos maníacos e sua lógica alienígena podem ser difíceis de acompanhar, o que exige um teste de Inteligência (CD 16) a cada rodada para conseguir entender um sátiro obscuro. Eles ficam mais confortáveis com os vocábulos sibilantes do Dialeto do Vazio.

Música Blasfema. Os cultos e assentamos dos selangues são geralmente encontrados em locais sagrados para os deuses obscuros, onde seus habitantes produzem harmonias hipnóticas e alienígenas usando fúrias de dorreques. Eles raramente são soldados dos mais fortes, mas, em vez disso, encorajam humanoides malignos ou outras criaturas de linhagem marcial a se juntarem às fileiras selangues, enquanto os próprios sátiros obscuros usam sua magia e seu veneno contra os inimigos.

SELANGUE

Feérico Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 76 (9d8 + 36)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	19 (+4)

Salvaguardas Des +4, Con +6, Car +6

Perícias Atuação +8, Percepção +6

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ácido, elétrico

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do selangue é Carisma (CD 14 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *ilusão menor, luzes dançantes*

3/Dia cada: *alterar-se, medo, sono, sugestão*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O selangue faz dois ataques com a adaga ou dois ataques com o arco curto.

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d4 + 4) perfurante, além de sono induzido por veneno.

Arco Curto. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante, além de sono induzido por veneno.

Sono Induzido por Veneno. Uma criatura ferida deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou fica envenenada por 2d6 rodadas. Uma criatura envenenada dessa forma fica inconsciente. A criatura desperta caso sofra dano ou caso outra criatura execute uma ação para despertá-la com um chacoalhão.

Flauta Alienígena. Um selangue pode confundir e ferir os inimigos caso toque harmonias estranhas e cativantes em flautas alienígenas feitas com bicos, cartilagens e cordas vocais de dorreques. Caso o selangue toque uma música com essas flautas, todas as criaturas a até 18 metros devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou ficam afetadas por uma magia de *contágio, confusão, dança irresistível* ou *gargalhada nefasta*, dependendo da música alienígena e sobrenatural que o sátiro obscuro escolha tocar. Uma criatura bem-sucedida na salvaguarda contra esse efeito psíquico fica imune à flauta por 24 horas. O selangue pode usar cada um desses efeitos de magia uma vez por dia.

Sentinela Anti-Feéricos

Uma ferrugem escura com textura de casca de árvore incrusta o tronco dessa planta de metal forjado a frio. As baças folhas metálicas farfalham com o som de metal afiado.

Árvores de Ferro Frio. Esses constructos ferrosos são forjados a frio em um processo que leva vários anos; porções pequenas de ferrugem e outras oxidações são cultivadas uma camada por vez para formar o tronco e os galhos. Assim, artífices criam estruturas enormes e tortuosas que lembram árvores retorcidas de verdade. As folhas tingidas de verde, feitas de ferro frio martelado, são colocadas no lugar por um mestre do ofício, e magos de guerra treinados dão vida aos constructos através de rituais mágicos e intensos que, dizem os rumores, duram um ciclo inteiro de estações.

Destruidoras de Feéricos. Essa árvore obedece aos comandos de quem a criou sem hesitar, guardando pontos de entrada ao longo de rios e riachos feéricos, bosques sagrados abandonados nas profundezas da floresta, anéis de fadas suspeitos ou possíveis acampamentos élficos. Muitas são soltas nas profundezas dos bosques élficos, com ordens para atacar qualquer feérico que aparecer. Esses sentinelas anti-feéricos raramente (ou talvez nunca) voltam para contar história. Se deixam uma trilha sangrenta de elfos desmembrados após surtos que duram décadas ou se os feéricos tomam alguma providência para neutralizá-los, é impossível saber.

Números Crescentes. A cada ano, caçadores de feéricos ordenam a construção e soltura de novos sentinelas anti-feéricos, confiando na natureza destruidora dos constructos. Às vezes, meia dúzia deles é colocada para guardar um mesmo círculo de pedras élficas caídas. Os sentinelas anti-feéricos estão sempre preparados.

Natureza de Constructo. Um sentinela anti-feérico não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Sentinela Anti-Feéricos

Constructo Enorme, sem alinhamento

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 94 (9d12 + 36)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	10 (+0)	18 (+4)	2 (–4)	11 (+0)	6 (–2)

Salvaguardas Con +7, Sab +3, Car +1

Perícias Percepção +3

Imunidades a Dano psíquico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos por armas que não sejam adamantinas

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Contratibilidade e Condutividade. Algumas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra sentinelas anti-feéricos:

- Um ataque mágico que cause dano gélido deixa o sentinela anti-feérico mais lento (como na magia de *lentidão*) por 3 rodadas.
- Um ataque mágico que cause dano elétrico cancela qualquer efeito de lentidão no sentinela anti-feérico e cura 1 ponto de vida para cada 3 pontos de dano que o ataque causaria. Se a quantidade de cura fizer a árvore exceder seu número máximo de pontos de vida, os pontos em excesso viram pontos de vida temporários. A árvore não faz salvaguardas contra efeitos elétricos.

Forma Imutável. O sentinela anti-feérico é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do sentinela anti-feérico são mágicos.

Alcance da Guarda. Criaturas a até 4,5 metros de um sentinela anti-feérico provocam ataques de oportunidade mesmo se executarem uma ação de desengajar antes de saírem de seu alcance.

Ações

Ataques Múltiplos. O sentinela anti-feérico faz dois ataques com o ramo de folhas-lâmina, e pode usar uma ação bônus para fazer um ataque de Folhas Esfoladoras, caso disponível.

Ramo de Folhas-Lâmina. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d8 + 8) cortante.

Folhas Esfoladoras (Recarga 5–6). A árvore pode lançar de seus ramos uma barragem de folhas afiadas de ferro em uma explosão com 6 metros de raio. Todas as criaturas atingidas dentro dessa área sofrem 21 (6d6) pontos de dano cortante, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 16.

Sentinela Mecânica

O corpo do ser mecânico é feito de bronze e aço, e ele veste um uniforme largo da guarda da cidade. Seus movimentos são lentos, mas firmes.

Servos de Armaduras Simples. Sentinelas mecânicas são versões mais solidamente construídas dos lacaios mecânicos mais usuais (servos em casas abastadas, incapazes de combater). Sentinelas mecânicas apropriadas são construídas com peças de aço e não de latão, e contam com sentidos apurados. Muitas têm pequenas partes de armadura cobrindo as juntas e os pontos mais vitais.

Rondas Constantes. Elas patrulham a cidade dia e noite, parando apenas para passar por manutenção ou trocar os calçados.

Gritos e Gagueira. A fala dos seres é lenta e pausada, mas os gritos característicos e os apitos convocam os guardas humanos em um piscar de olhos.

Natureza de Constructo. Uma sentinela mecânica não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Sentinela Mecânica

Constructo Médio, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 55 (10d8 + 10)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	5 (−3)	10 (+0)	1 (−5)

Salvaguardas Con +3
Perícias Atletismo +4, Percepção +4
Imunidades a Dano psíquico, venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14
Idiomas Comum
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Forma Imutável. A sentinela mecânica é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

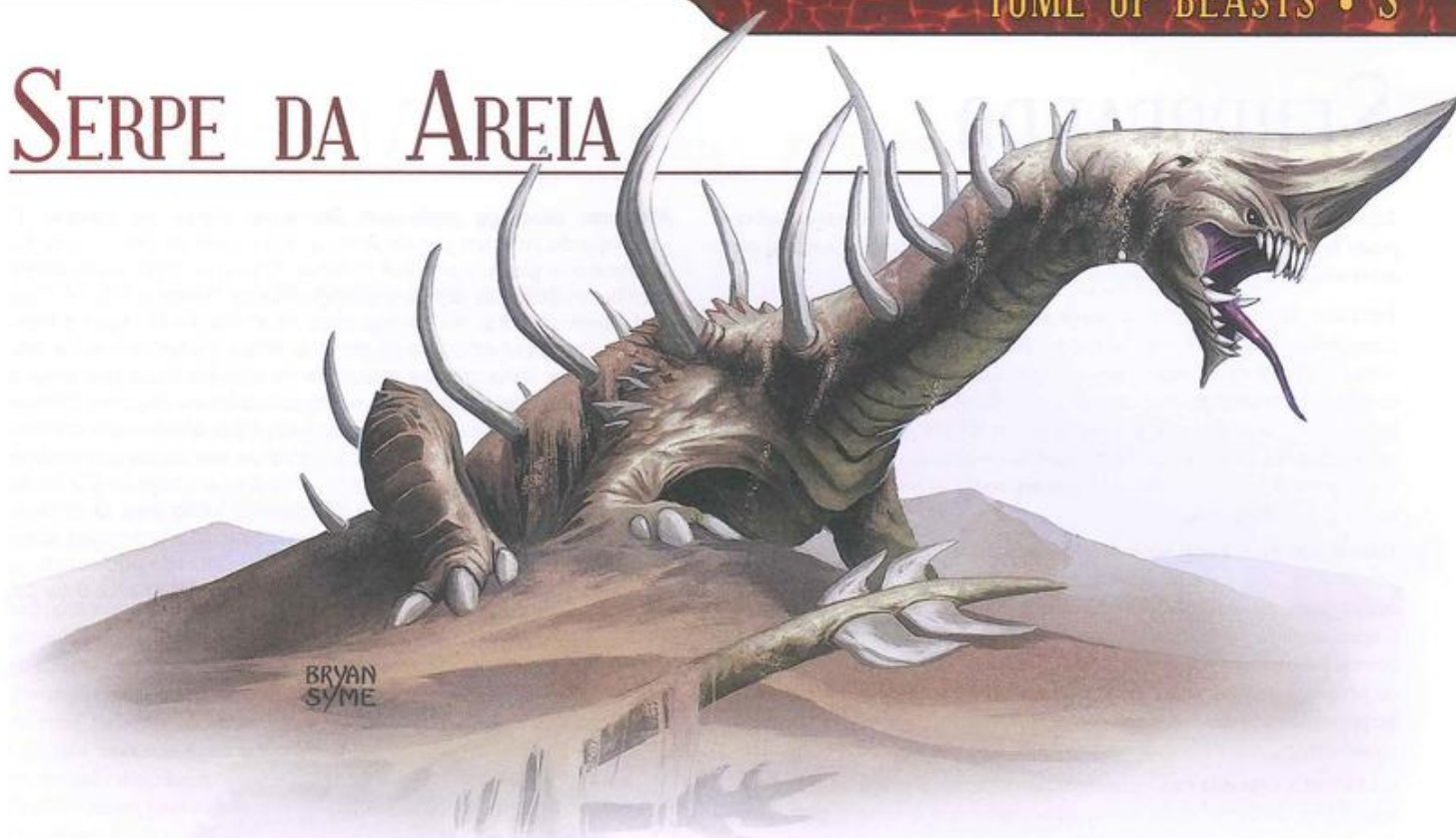
Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Alabarda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d10 + 2) cortante.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) contundente.

Canhão de Rede. *Arma de Combate à Distância:* +3 para acertar, alcance 1,5/4,5 m, um alvo de tamanho Grande ou menor. *Dano:* o alvo fica contido. Um mecanismo do peitoral da sentinela mecânica pode atirar, a uma distância de 6 metros, uma rede ligada a uma corda ancorada dentro do peito da sentinela. Uma criatura pode livrar a si mesma ou a outra criatura da rede usando sua ação para ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 10 ou então causando 5 pontos de dano cortante na rede com CA 10. A sentinela pode atirar até quatro redes antes de precisar ser recarregada.

Serpe da Areia

Os adornos ósseos enfileirados nas costas do serpe da areia, parte da mistura peculiar de ossos e escamas que forma essa criatura, imitam os esqueletos desgastados de alguma espécie desértica morta há muito tempo.

Escondidos na Areia. Esses lagartos com chifres e com escamas amareladas passam a maior parte do tempo enterrados. Ficam à espreita debaixo da areia do deserto, com o corpanzil de pescoço longo e cauda espigada oculto abaixo da superfície. Os ossos longos e trincados das costas são a única parte deles que fica exposta. Esses ossos parecem tão perfeitamente com costelas esbranquiçadas pelo sol que atraem pássaros carniceiros — e viajantes curiosos. Quando as presas passam por entre as "costelas", o serpe da areia fecha a fileira de ossos ao redor. Após conter a presa, o serpe da areia paralisa sua refeição com várias ferroadas antes de carregá-la para longe.

Letárgicos e Lentos. Serpes da areia às vezes ficam semanas em hibernação letárgica antes que passos na areia os alertem de que há presas frescas chegando. Para ter alguma reserva em tempos de pouca caça, os serpes da areia estocam presas em covis subterrâneos. São capazes de comer carniça caso não exista carne fresca disponível. Os serpes da areia se retiram para seus covis com uma presa paralisada quando não são páreo para os oponentes em uma batalha.

Dracos Peculiares. Serpes da areia são uma ramificação da árvore evolutiva dos dracos e dos serpes, e não da dos dragões verdadeiros; sua anatomia sugere que eram originalmente criaturas de quatro patas, e que as patas dianteiras são adições recentes ao corpo do animal. Os ossos que têm nas costas podem ter sido asas no passado, o que sugere que os serpes da areia são resquícios de répteis alados primitivos que migraram para os desertos profundos.

SERPE DA AREIA

Dragão Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 142 (15d10 + 60)

Deslocamento 6 m, escavação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	5 (–3)	13 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +4, Percepção +7

Sentidos sismiconsciência 36 m, visão no escuro 12 m, Percepção passiva 17

Idiomas —

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O serpe da areia faz um ataque de mordida e um ataque com o ferrão. Ele pode fazer um ataque com o chifre em vez de um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) perfurante.

Chifre. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d12 + 5) perfurante.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) perfurante mais 24 (7d6) venenoso, ou metade do dano venenoso caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15. Caso o dano venenoso reduza os pontos de vida do alvo a 0, ele fica envenenado e paralisado por 1 hora, embora fique estável. Recuperar os pontos de vida não encerra o envenenamento ou a paralisia.

Reações

Armadilha Espinhal. Quando estiver enterrado com os ossos das costas expostos, o serpe da areia pode fechar as "costelas" ao redor de uma criatura Grande, duas criatura Médias, quatro criaturas Pequenas ou quatro criaturas Minúsculas que estejam sobre ele. Cada criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou fica contida. Uma criatura contida pode usar sua ação para fazer um teste de Força CD 15 a fim de se libertar ou libertar outra criatura, encerrando o efeito quando for bem-sucedida no teste. Criaturas contidas por esse golpe movem-se junto com o serpe da areia. O ataque com ferrão do serpe da areia tem vantagem contra criaturas contidas por essa habilidade.

Serpopardo

Esses quadrúpedes de pele pintada e coberta por escamas correm sobre patas leoninas e sem pelagem, enquanto as cabeças felinas oscilam na extremidade do sinuoso pescoço de serpente.

Felinos Oscilantes e Ofídicos. Serpopardos têm 4 metros de comprimento, pesam 270 quilos e apresentam ligeiro dimorfismo sexual. Têm corpo felino, mas um pescoço longo de serpente que termina em uma cabeça vagamente dracônica. As patas não apresentam pelagem e ostentam garras curvadas e retráteis. O pescoço de um serpopardo está em constante movimento, oscilando como uma cobra, o que permite a ele rastrear inimigos em todas as direções e dar botes em ângulos inesperados.

Distraem-se Facilmente. Serpopardos são predadores e comedores de carniça de temperamento vil, conhecidos por ocasionalmente canibalizar os membros mais fracos do próprio bando. Caçam ativamente humanoides sempre que possível, e também atacam outros predadores para roubar suas presas — ou para matar e comer os próprios predadores, e aí depois roubar suas presas. No entanto, serpopardos não são caçadores tão perseverantes. Podem ser distraídos e interromper sua perseguição caso outra refeição mais fácil surja.

Glândula Odorífera. Em algumas culturas, a pele e as glândulas odoríferas do serpopardo são usadas para fazer roupas e perfumes. Imagens desses curiosos animais aparecem regularmente na iconografia de tumbas sulistas e na decoração de templos.

SERPOPARDO

Monstruosidade Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 85 (10d10 + 30)

Deslocamento 12 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Perícias Furtividade +5 (+7 em terreno arenoso ou pantanoso), Percepção +3

Resistências a Dano venenoso

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Rebote Sinuoso. O serpopardo pode usar qualquer quantidade de reações em uma rodada, mas pode reagir apenas um vez a cada ação-gatilho.

Ações

Ataques Múltiplos. O serpopardo faz dois ataques de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) cortante.

Almíscar (Recarga após um Descanso Curto ou Longo). O serpopardo solta um jato de almíscar fedorendo em um cone de 4,5 metros que perdura por 2d4 rodadas. Criaturas nesse cone devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 13. Caso seja bem-sucedida na salvaguarda, uma criatura se move para o espaço mais próximo fora do cone; se falhar, a criatura fica coberta de almíscar. Uma criatura que entra na área do cone enquanto o almíscar persiste fica imediatamente saturada por ele. Uma criatura saturada de almíscar fica envenenada. Além disso, cada criatura que começa seu turno a até 1,5 metro de um ser saturado deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou fica envenenada até o começo do próximo turno dela. O almíscar de serpopardo (assim como o envenenamento decorrente) some naturalmente após 1d4 horas. Uma criatura saturada pode encerrar o efeito gastando 20 minutos para lavar cuidadosamente o corpo, as roupas e os equipamentos com água e sabão.

Servo-luz

Esse círculo de luz brilhante parece irradiar a partir de um núcleo cristalino.

Servas dos Magos. Uma servo-luz, também chamada de "apariluz", é uma criatura formada a partir de um minúsculo pedaço de quartzo para servir a um mago. Assume a forma de uma bola flutuante de luz tremeluzente, similar a um fogo-fátuo. A matiz do quartzo usado durante a formação da criatura determina a cor da iluminação de cada servo-luz. Depois que o quartzo é preparado, ele é animado através de um longo ritual mágico que precisa ser conjurado sob a lua cheia em uma noite de céu limpo e estrelado. Por consequência, servo-luzes são extremamente raras sob qualquer ótica.

Código de Lampejos de Luz. Uma servo-luz sempre tem o mesmo alinhamento de quem a criou. Embora não possa falar, ela entende Comum ou qualquer outro idioma ensinado por seu criador. Muitas criaturas conjuradoras ensinam códigos a suas servo-luzes, de modo que elas possam soletrar palavras ao intensificar ou diminuir o brilho da luz. Quando necessário, uma servo-luz pode soletrar palavras no ar, voando tão rápido que seu rastro de luz forma as letras. Essa façanha exige, para cada palavra, um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 14.

Vagam Livres. Se a criatura mestre morrer a até 1,6 quilômetros de distância, a servo-luz explode em um lampejo de luz brilhante, mas inofensivo. Se ela perder a criatura conjuradora sob qualquer outra circunstância, acaba sem mestre — fica livre para perambular por aí como quiser, podendo servir a qualquer criatura como familiar. As estatísticas desta página representam tais servo-luzes independentes.

Servos-luz más podem ser surpreendentemente cruéis, não muito diferente dos fogos-fátuos. Elas tentam atrair viajantes perdidos até pântanos ou armadilhas usando seu brilho para imitar a luz de um abrigo seguro. Alternativamente, servo-luzes de alinhamento bom guiam viajantes até a segurança ou ao longo de caminhos seguros, e são valorizadas como pilotas e guias. Servos-luzes neutras têm uma natureza brincalhona — às vezes se abrigam nas cavidades de armas, pedras preciosas e outras curiosidades, fazendo com que tais objetos sejam confundidos com itens mágicos. Mais de um "cajado de mago" acabou se revelando apenas um bastão de aparência impressionante com uma servo-luz encarapitada no topo.

Natureza de Constructo. Uma servo-luz não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Servo-luz

Constructo Minúsculo, neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 10 (4d4)

Deslocamento voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Imunidades a Dano radiante, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Vulnerabilidade a Dissipar Magia. Conjurar uma magia de *dissipar magia* em uma servo-luz a paralisa por 1d10 rodadas.

Luminância. Uma servo-luz geralmente brilha tão forte quanto uma tocha. A criatura pode diminuir a intensidade da própria luz até o equivalente de uma vela, mas não pode apagá-la. Devido a seu brilho, a servo-luz tem desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Impalpável como a Luz. Embora a servo-luz não seja incorpórea, ela pode passar por qualquer espaço que permita a passagem da luz.

Ações

Raio de Luz. *Arma de Combate à Distância:* +6 para acertar, alcance 9 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d4 + 4) radiante.

Lampejo (Recarga 5–6). A servo-luz emite uma explosão brilhante de luz que cega todas as criaturas capazes de ver a até 9 metros por 1d4 rodadas, a menos que estas sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 10.

Servos-luz em Midgard

As servo-luz, criadas apenas pelos magos das estrelas e das sombras de algumas poucas tradições, são bugigangas preciosas e raramente vistas fora das magocracias ou dos confins das universidades mágicas. São amplamente conhecidas como familiares de magos da corrente de magia da iluminação.

Shabti

Esses humanos angulares e de olhos negros, que usam joias peitorais esmaltadas em prateado e vermelho e braceletes estilizados, carregam um fino cajado entalhado e parecem quase normais. Quando se movem, porém, engrenagens em seu interior estalam e zumbem baixo.

Servos Quase Vivos. Shabtis são constructos feitos para atender às necessidades de seus mestres no pós-vida. Vestidos em trajes cerimoniais, às vezes são confundidos com criaturas vivas por quem invade tumbas antigas, mas uma análise mais cuidadosa revela os hieróglifos de brilho suave gravados em seus equipamentos e corpos.

Máquinas Insanas. Geralmente enlouquecidos após séculos dentro da tumba de seus mestres, shabtis atacam furiosamente qualquer coisa que ameace o local que estão protegendo. Alguns balbuciam incessantemente o conteúdo de escrituras antigas ou invocações de deuses da morte.

Armas Ancestrais. Um shabti luta soltando seus braceletes de serpente e depois usando telecinese contra criaturas conjuradoras de magia enquanto esmaga qualquer ser ao alcance com manobras arcaicas, mas efetivas, de luta com o cajado. A arma dos shabtis, o nabute, é um cajado com cerca de 1,20 metro feito de rotim ou de canas agrupadas; essa arma era comum em formas ancestrais de luta com bastão único. Shabtis sempre lutam até serem destruídos.

Natureza de Constructo. Um shabti não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

SHABTI

Constructo Médio, sem alinhamento

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 102 (12d8 + 48)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	6 (−2)	11 (+0)	6 (−2)

Imunidades a Dano psíquico, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos por armas que não sejam adamantinas

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Forma Imutável. O shabti é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do shabti são mágicos.

Braceletes de Serpente. Como uma ação bônus, um shabti pode ordenar que seus braceletes caiam no chão, onde eles se transformam em duas enormes cobras venenosas. O shabti pode direcionar mentalmente as serpentes (isso não exige uma ação). Caso as cobras sejam mortas, elas se dissolvem em fiapos de fumaça que se reconstroem na forma de braceletes ao redor dos braços do shabti, que não pode voltar a transformá-los em serpentes por 1 semana. Esses braceletes são vinculados ao shabti no momento de sua criação e não funcionam com outras criaturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O shabti usa Telecinese e faz dois ataques com o nabute.

Nabute. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d4 + 5) contundente mais 7 (2d6) necrótico. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou é amaldiçoado com uma mácula. O deslocamento do alvo amaldiçoado é reduzido pela metade, e seus pontos de vida máximos diminuem em 3 (1d6) a cada 24 horas. Caso a maldição reduza os pontos de vida máximos da criatura a 0, ela morre e tem o corpo transformado em poeira. A maldição perdura até que seja removida por *remover maldição* ou outro efeito mágico.

Telecinese. O shabti mira em uma criatura a até 18 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Força CD 15 ou é transportado por até 9 metros em qualquer direção (incluindo para cima), ficando contido até o fim do próximo turno do shabti.

SHADHAVAR

Geralmente, shadhavares são notados primeiro por causa da melodia que produzem, sendo às vezes confundidos com unicórnios ou montarias feéricas. Analisados com mais cuidado, parecem unicórnios dissecados, com os esqueletos claramente visíveis sob os músculos retesados.

Cavalos das Sombras. Shadhavares são nativos do Plano das Sombras. Embora pareçam unicórnios mortos-vivos, são criaturas vivas impregnadas com a essência das sombras.

Cavaleiros Feéricos e Mortos-Vivos. Embora os shadhavares sejam criaturas inteligentes, às vezes servem como montarias para feéricos das sombras, noctíneos, hobgoblins, inumanos e outros. Esperam ser bem tratados durante esses acordos; mais de um cavaleiro grosseiro já foi carregado para longe por um shadhavar e nunca voltou a ser visto.

Caçadores Enganadores. Shadhavares usam o chifre oco que têm para emanar sons cativantes como estratégia de defesa ou para atrair presas. Caçam quando precisam e não são discriminatórios quanto às vítimas, mas shadhavares se alimentam primariamente de carniça. Apesar da aparência horripilante, não são naturalmente maus.

SHADHAVAR

Monstruosidade Grande, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 97 (13d10 + 26)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	8 (–1)	10 (+0)	16 (+3)

Perícias Furtividade +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas entende Élfico e Umbralês, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do shadhavar é Carisma (CD 13 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes:
À vontade: *disfarçar-se* (apenas como cavalo ou unicórnio)
2/Dia: *escuridão* (centrada no shadhavar e movendo-se com ele)

Armas Mágicas. Os ataques com o chifre do shadhavar são mágicos.

Melodia Lamuriosa (3/Dia). Como uma ação bônus, o shadhavar pode tocar uma melodia cativante usando seu chifre oco. Criaturas a até 18 metros e que possam ouvir o shadhavar devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 ou ficam enfeitiçadas até o começo do próximo turno do shadhavar. Uma criatura enfeitiçada dessa maneira fica incapacitada e tem seu deslocamento reduzido a 0. Shadhavares têm vantagem em jogadas de ataque contra ela.

Visão das Sombras. A visão no escuro de um shadhavar funciona em escuridão mágica.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Um shadhavar faz um ataque com o chifre e um ataque com os cascos.

Chifre. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) perfurante.

Cascos. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (3d6 + 2) contundente.

Shoggoth

Um shoggoth é uma bolota inteligente e gelatinosa que pode mudar de forma à vontade. Os shoggoths, criados por uma raça ancestral para servirem como servos, rebelaram-se há muito tempo e assassinaram impiedosamente seus mestres. Desde então, vivem em regiões isoladas ou abandonadas, devorando o que quer que encontrem e absorvendo o corpo de suas vítimas na própria forma amorfa e mutante.

Crescimento Constante. Quando na forma esférica, a massa de um shoggoth é suficiente para assumir um diâmetro de 3 a 4,50 metros, embora esse seja apenas um tamanho médio. Shoggoths continuam a crescer ao longo da vida, embora a velocidade de crescimento diminua proporcionalmente à idade. Alguns encolhem de fome quando esgotam as fontes de alimento de seus territórios.

Forma Mutante. Um shoggoth pode formar olhos, bocas, tentáculos e outros apêndices conforme necessário, embora não tenha controle suficiente para realmente usar polimorfia, assumir a forma de outra criatura e mantê-la.

SHOGGOTH

Aberração Enorme, caótico e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 387 (25d12 + 225)

Deslocamento 15 m, escalada 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	14 (+2)	28 (+9)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Perícias Percepção +9

Resistências a Dano contundente, ígneo, perfurante

Imunidades a Dano cortante, gélido, trovejante

Imunidades à Condição atordoado, caído, cego, inconsciente, surdo

Sentidos sismiconsciência 18 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19

Idiomas Dialeto do Vazio

Nível de Desafio 19 (22.000 XP)

Natureza Anaeróbica. Um shoggoth não precisa de oxigênio para viver. Ele pode existir com igual conforto nas profundezas do oceano ou no vácuo do espaço sideral.

Absorção de Carne. O corpo de uma criatura que morre enquanto está agarrada por um shoggoth é completamente absorvido em sua massa. Nenhum resquício sobra para ser usado em *reviver os mortos*, *reencarnar* ou outro efeito mágico que exija tocar o corpo da criatura morta.

Amorfo. Um shoggoth pode passar por um espaço de até 30 centímetros. Deve gastar 30 centímetros extra de deslocamento para cada 30 centímetros de movimento em um espaço menor do que ele mesmo, mas não sofre nenhuma outra penalidade por estar se espremendo.

Assovios Horrendos. Os assovios emitidos por um shoggoth são sobrenaturais e capazes de destruir mentes. Uma criatura que possa ouvir essa cacofonia no começo do próprio turno e que esteja a até 36 metros do shoggoth deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou fica confusa (como na magia de *confusão*) por 1d4 rodadas. Criaturas que rolem um 20 natural nessa salvaguarda ficam imunes aos Assovios Horrendos por 24 horas. Do contrário, criaturas que se enquadrem nas condições acima devem repetir a salvaguarda a cada rodada.

Sentidos Aguçados. O shoggoth tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Ataque Rolante. Caso o shoggoth se mova pelo menos 6 metros em linha reta na direção de uma criatura e depois a ataque com um ataque de pancada no mesmo turno, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 20 ou fica caído. Caso a criatura fique caída, o shoggoth move-se imediatamente para o espaço dela como uma ação bônus, esmagando-a sob seu peso. A criatura esmagada não consegue respirar, fica contida e sofre 11 (2d10) pontos de dano contundente no começo de cada turno do shoggoth. Uma criatura esmagada permanece no próprio espaço e não se move com o shoggoth. Uma criatura esmagada pode escapar usando uma ação para fazer um teste de Força CD 19. Caso seja bem-sucedida, ela se arrasta para um espaço vazio a até 1,5 metro do shoggoth.

Ações

Ataques Múltiplos. O shoggoth faz 1d4 + 1 ataques de pancada. Esse número de ataques deve ser rolado novamente no começo de cada turno do shoggoth.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +14 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 30 (4d10 + 8) contundente. O alvo fica agarrado (CD 18 para escapar) e contido. O shoggoth pode agarrar qualquer quantidade de criaturas simultaneamente, e isso não afeta o número de ataques que ele faz.

Silhueta Arenosa

Silhuetas arenosas são os espíritos das criaturas que morreram desesperadas em terreno arenoso, enterradas por tempestades de areia, jogadas em poços secos ou como vítimas de dunas colapsadas. Parecem uma sombra suspensa acima do solo, e seus movimentos são difíceis de discernir.

Corpos de Areia. Quando perturbadas ou agitadas, essas almas inquietas fazem com que a areia ao redor delas rodopie e forme um vórtice solto, que parece vagamente com o corpo físico que tinham em vida. Elas conseguem controlar essas formas assim como controlavam seus corpos físicos.

Movimentos Sem Deixar Rastros. Silhuetas arenosas planam sobre a areia sem deixar rastros e sem criar qualquer sinal de que estejam se aproximando, o que torna fácil para elas surpreender até mesmo os mais cautelosos viajantes com ataques repentinos pela retaguarda.

Natureza de Morto-Vivo. Uma silhueta arenosa não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Silhueta Arenosa

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (14d8 + 42)

Deslocamento 9 m, escavação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+2)	17 (+3)	7 (−2)	12 (+1)	10 (+0)

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição agarrado, amedrontado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos sismiconsciência 18 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas todos os que conhecia em vida

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Camuflagem. Enquanto estiver em ambientes desérticos, a silhueta arenosa pode usar Esconder mesmo quando estiver sob observação direta.

Forma de Areia. A silhueta arenosa pode passar por um espaço de até 2,5 centímetros sem precisar se espremer.

Deslizar na Areia. A silhueta arenosa pode se enterrar em areia solta e não mágica, sem perturbar o material enquanto se desloca por ele. Ela é invisível enquanto estiver se enterrando dessa forma.

Vulnerabilidade à Água. Para cada 1,5 metro que a silhueta arenosa se move tocando na água ou para cada 3,8 litros de água derramados nela, a silhueta arenosa sofre 2 (1d4) pontos de dano gélido. Uma silhueta arenosa totalmente submersa na água sofre 10 (4d4) pontos de dano gélido.

Ações

Ataques Múltiplos. A silhueta arenosa faz dois ataques de pancada.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (3d6 + 4) contundente. Se os dois ataques acertarem um alvo Médio ou menor, ele é agarrado (CD 14 para escapar) e a silhueta arenosa o engolfa.

Engolfar. A silhueta arenosa engolfa uma criatura Média ou menor que esteja agarrada. O alvo engolfado fica cego e contido, mas não mais agarrado. Deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 no começo de cada turno da silhueta arenosa ou sofre 14 (3d6 + 4) pontos de dano contundente. Se a silhueta se mover, o alvo engolfado se move com ela. A silhueta arenosa só pode engolfar uma criatura por vez.

Tempestade de Areia Assombrada (Recarga 4–6). A silhueta arenosa se transforma em uma nuvem com 18 metros de raio feita de poeira e areia em formas amedrontadoras. Uma criatura que começa o turno dentro da nuvem deve escolher se fecha os olhos e fica cega até o começo de seu próximo turno ou se mantém os olhos abertos e faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 15. Caso seja malsucedida na salvaguarda, a criatura fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Sopro da Morte

Uma figura sombria aparece e desaparece no ar. A forma indistinta sugere uma ancestralidade silvestre, e os olhos são dois pontos maliciosos de luz azul.

Mortos-Vivos Feéricos. Um sopro da morte é um espírito similar a uma aparição, criado no Reino das Sombras pela morte violenta de um feérico ou feérico das sombras.

Caminhantes das Fendas. Muitos sopros da morte permanecem entre as sombras, mas alguns entram no mundo natural através de fendas planares e portais, ou então caminhando por estradas entre mundos. Eles mantêm apenas traços da personalidade e do conhecimento que possuíam antes, e tiveram a bondade substituída pela malícia.

Devoradores de Respiração. Um sopro da morte banqueteia-se da respiração de seres vivos, mas invariavelmente persegue animais e presas inteligentes e solitárias para devorar. Ele é bastante esperto e evita lutar contra muitos adversários.

Natureza de Morto-Vivo. Um sopro da morte não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Sopro da Morte

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 82 (11d8 + 33)

Deslocamento 0 m, voo 18 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Salvaguardas Des +8, Con +6, Sab +6

Perícias Furtividade +8, Percepção +6

Resistências a Dano ácido, gélido, elétrico, ígneo, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição agarrado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas todos os que conhecia em vida

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Tremulação. O sopro da morte trêmula, aparecendo e desaparecendo, e ataques com armas à distância contra ele são feitos com desvantagem.

Movimento Incorpóreo. O sopro da morte pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) pontos de dano energético se terminar o turno dele dentro de um objeto sólido.

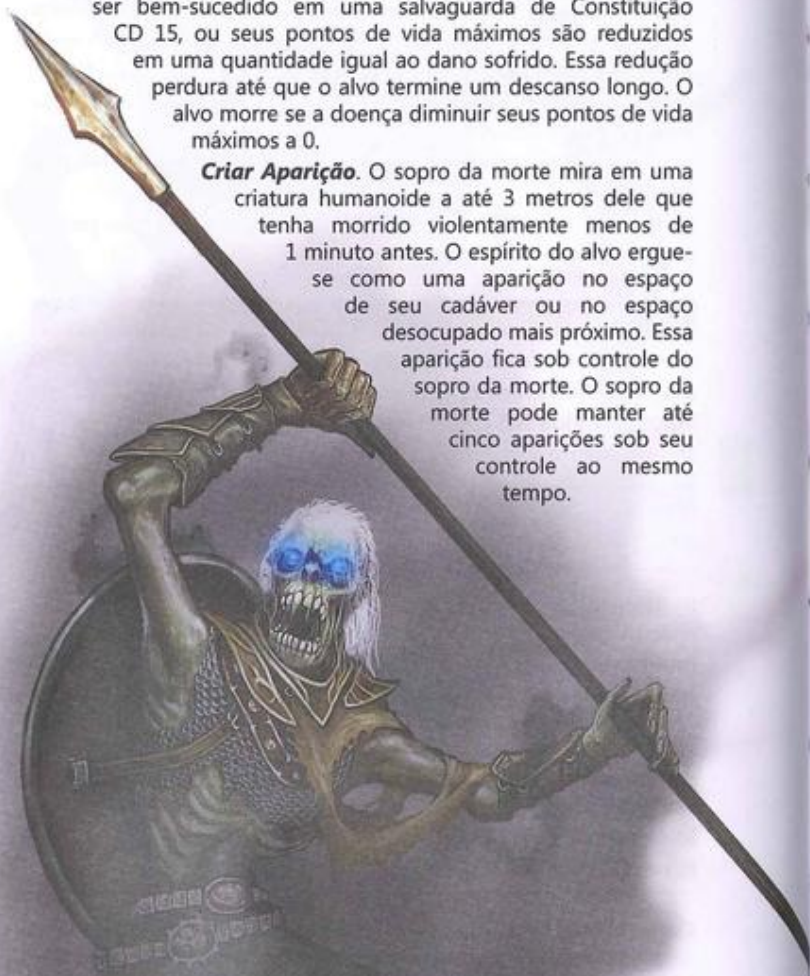
Salto da Sombra. Um sopro da morte pode viajar entre sombras como se estivesse usando uma *porta dimensional*. O transporte mágico deve começar e terminar em uma área com pelo menos alguma sombra. O sopro da morte pode saltar até um total de 12 metros por dia; pode ser em um único salto de 12 metros, em quatro saltos de 3 metros e assim por diante. Essa habilidade deve ser usada em múltiplos de 3 metros.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o sopro da morte tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Aura Antinatural. Animais não se aproximam por vontade própria de nenhuma área a até 9 metros de um sopro da morte, a menos que a pessoa em seu controle seja bem-sucedida em um teste de Sabedoria (Manejo de Animais) CD 15.

Ações

Drenar Vida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 36 (7d8 + 5) necrótico. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15, ou seus pontos de vida máximos são reduzidos em uma quantidade igual ao dano sofrido. Essa redução perdura até que o alvo termine um descanso longo. O alvo morre se a doença diminuir seus pontos de vida máximos a 0.

Criar Aparição. O sopro da morte mira em uma criatura humanoide a até 3 metros dele que tenha morrido violentamente menos de 1 minuto antes. O espírito do alvo ergue-se como uma aparição no espaço de seu cadáver ou no espaço desocupado mais próximo. Essa aparição fica sob controle do sopro da morte. O sopro da morte pode manter até cinco aparições sob seu controle ao mesmo tempo.

Subek

Durante a maior parte do ano, o subek é uma criatura gentil, aconselhando outras e empregando suas perícias físicas e intelectuais em projetos locais. Na temporada de cheia, porém, os subeks ficam violentos e territoriais, assassinando sem dó e devorando todos os invasores.

Lares nas Margens dos Rios. Subeks são humanoides com cabeça de crocodilo que habitam as margens dos grandes rios. Eles não têm cauda, e possuem corpos musculosos, mãos surpreendentemente hábeis e uma mandíbula assustadora, cheia de dentes afiados. Passam dos 2,70 metros, pesam em média 320 quilos e podem chegar aos 300 anos de idade.

Durante a seca, subeks são amigáveis, vivendo como acadêmicos cheios de ideias, historiadores e artesãos.

Demência da Cheia. Subeks conhecem muito bem a própria natureza destrutiva e violenta. Quando as águas começam a subir, eles se distanciam de outras culturas, aconselhando os moradores locais a ficarem longe até que o nível dos rios volte a baixar. A maior parte deles migra rio acima ou rio abaixo para uma área com poucos habitantes; alguns até mesmo constroem prisões subterrâneas e pagam a carcerários corajosos para que os mantenham trancados e alimentados durante o tempo de selvageria.

Durante a demência da cheia, subeks não reconhecem amigos ou colegas. Eles se despem de todos os resquícios de civilidade e matam qualquer criaturas que não seja um subek de modo indiscriminado. Quando a demência cede, eles não lembram do que fizeram, mesmo que estejam cercados por lembranças mórbidas e inegáveis.

Mantêm Distância. Apesar do perigo que representam, subeks são tolerados e até mesmo reconhecidos pelas habilidades como engenheiros, historiadores e professores. Vivem à margem de muitas cidades humanas, mantendo uma distância segura dos vizinhos. O casamento entre os subeks é pragmático: eles vivem com um parceiro ou parceira por tempo suficiente para chocar um único ovo e para criar o filhote por uma década antes de se separarem.

Acadêmicos e oráculos subeks debatem a dualidade da própria raça. Alguns acreditam que ela se deve a uma maldição antiga; outros, que vem de uma ancestralidade compartilhada com os trolls nortenhos, e outros ainda acreditam que decorre de uma parte primitiva das almas dos seres exercendo o controle. Alguns poucos — geralmente xamãs e oráculos — abraçam essa dualidade e escolhem viver durante todo o ano em regiões remotas, longe da civilização.

Subek

Humanoide Grande (subek), ordeiro e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 76 (8d10 + 32)

Deslocamento 9 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)

Perícias História +5, Investigação +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Prender a Respiração. O subek pode prender a respiração por até 15 minutos.

Demência da Cheia. Durante a cheia, o subek é tomado por uma malícia sanguinária. Seu alinhamento muda para caótico e mau, ele ganha a característica de Frenesi de Sangue e perde tanto a capacidade de falar o idioma Comum quanto seus bônus em História e Investigação.

Frenesi de Sangue. O subek tem vantagem em jogadas de ataque corpo a corpo contra qualquer criatura que não esteja com o máximo de seus pontos de vida.

Ações

Ataques Múltiplos. O subek faz um ataque de mordida e um ataque com as garras. Se os dois ataques acertarem o mesmo alvo, o subek pode fazer um ataque de surra contra o oponente como uma ação bônus.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 22 (4d8 + 4) cortante.

Surra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d10) cortante.

Suíno da Fenda

Esse porco enorme tem o tamanho de um boi, com uma boca repleta de presas desemparelhadas. Seu corpo é uma massa assimétrica de carne tumorosa que se converte em olhos e bocas vestigiais, com longos tentáculos pendendo das laterais.

De tempos em tempos, uma fenda se abre no tecido do multiverso, e o Plano Material é banhado em energias de dimensões alienígenas. Criaturas vivas expostas a tal fenômeno podem sofrer mutações terríveis, transformando-se em arremedos monstruosos de suas formas originais. Um exemplo disso é o suíno da fenda: porcos até então ordinários que foram transformados em horrores salivantes após serem banhados pela luz sobrenatural.

Varas Destrutivas. Suínos da fenda vagam por aí em varas de 5 a 8 indivíduos (ou mais numerosas, se possível). O efeito deles sobre uma área pode ser catastrófico — eles comem praticamente qualquer coisa, têm uma astúcia ínfera e deleitam-se com a destruição que causam. Um suíno da fenda dificilmente reconhece qualquer coisa menor que ele como uma ameaça, o que o faz atacar a maior parte das criaturas que vê e continuar lutando até destruí-las.

Carne Abissal. Os rumores sobre amplas varas com centenas de suínos da fenda em planos com forte alinhamento caótico, cultivadas pelos lordes desses locais, felizmente não são confirmados.

Suíno da Fenda

Aberração Grande, caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 110 (13d10 + 39)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	4 (–3)	12 (+1)	5 (–3)

Resistências a Dano energético, venenoso

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Visão de 360 Graus. Os olhos extra do suíno da fenda dão a ele vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Mutações Caóticas. 50% dos suínos da fenda têm características mutantes adicionais. Escolha-as na tabela abaixo ou role um dado e consulte o resultado.

Ações

Ataques Múltiplos. O suíno da fenda faz um ataque com as presas e dois ataques com os tentáculos.

Presas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) cortante.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) contundente. Se o alvo for uma criatura, ele fica agarrado (CD 14 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e o suíno da fenda não pode usar os tentáculos em outro alvo.

1	**Furúnculos Ácidos.** Uma criatura que acerta o suíno da fenda com um ataque corpo a corpo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou sofre 3 (1d6) pontos de dano ácido.
2	**Língua Tentacular.** Em vez de usar as presas, o suíno da fenda pode atacar com a língua: *Arma de combate corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d4 + 4) contundente. Se o alvo for uma criatura, fica agarrado e contido como em um ataque com o tentáculo (CD 14 para escapar).
3	**Cobertura de Gosma.** Aumenta a CA do suíno da fenda em 1.
4	**Saliva Ácida.** Os ataques com a presa ou com a língua do suíno da fenda causam 3 (1d6) pontos adicionais de dano ácido.
5	**Cuspe Venenoso.** *Arma de Combate à Distância:* +3 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d12) venenoso.
6	**Role de novo para determinar duas mutações.** Nenhum suíno da fenda pode ter mais do que duas mutações.

Tempestade Morosa

Fiapos de vento úmido circulam ao redor dessa esfera espinhosa. Dois enormes olhos negros e uma boca escura são as únicas coisas visíveis além dos espetos ouriçados de estática.

Caos Envelhecedor. Apesar da aparência cômica, uma tempestade morosa é uma criatura do caos, capaz de infligir as dores da idade em criaturas jovens e saudáveis. Ela faz com que os corpos de seres fisicamente aptos se voltem contra eles mesmos, forçando-os as escolher entre uma relativa inatividade ou uma dor cada vez pior.

Cercadas por Vento. Uma tempestade morosa é uma criatura menor do que o espaço que ocupa. Ela tem o corpo fisicamente vulnerável protegido por um vento ciclônico. A tempestade morosa ocupa um espaço de 4,50 metros de lado, mas seu corpo físico ocupa apenas uma área central de 1,50 metro de lado. O núcleo de uma tempestade morosa é uma esfera com cerca de 60 centímetros de raio e 35 quilos. O resto do espaço é "ocupado" por um vento protetor que gira em alta velocidade. Apenas o corpo físico central é suscetível a dano; o vento é apenas vento. Inimigos usando armas de combate corpo a corpo com um alcance inferior a 3 metros devem entrar no redemoinho para atacar uma tempestade morosa (ver Forma de Tormenta).

Geradores de Energia Estática. Uma tempestade morosa não tem outros órgãos internos além do cérebro, vivendo apenas da energia e da umidade que drena dos oponentes. Seus espinhos não só desviam objetos e fragmentos como também geram uma energia estática que permite um ataque de choque.

Natureza Elemental. Uma tempestade morosa não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

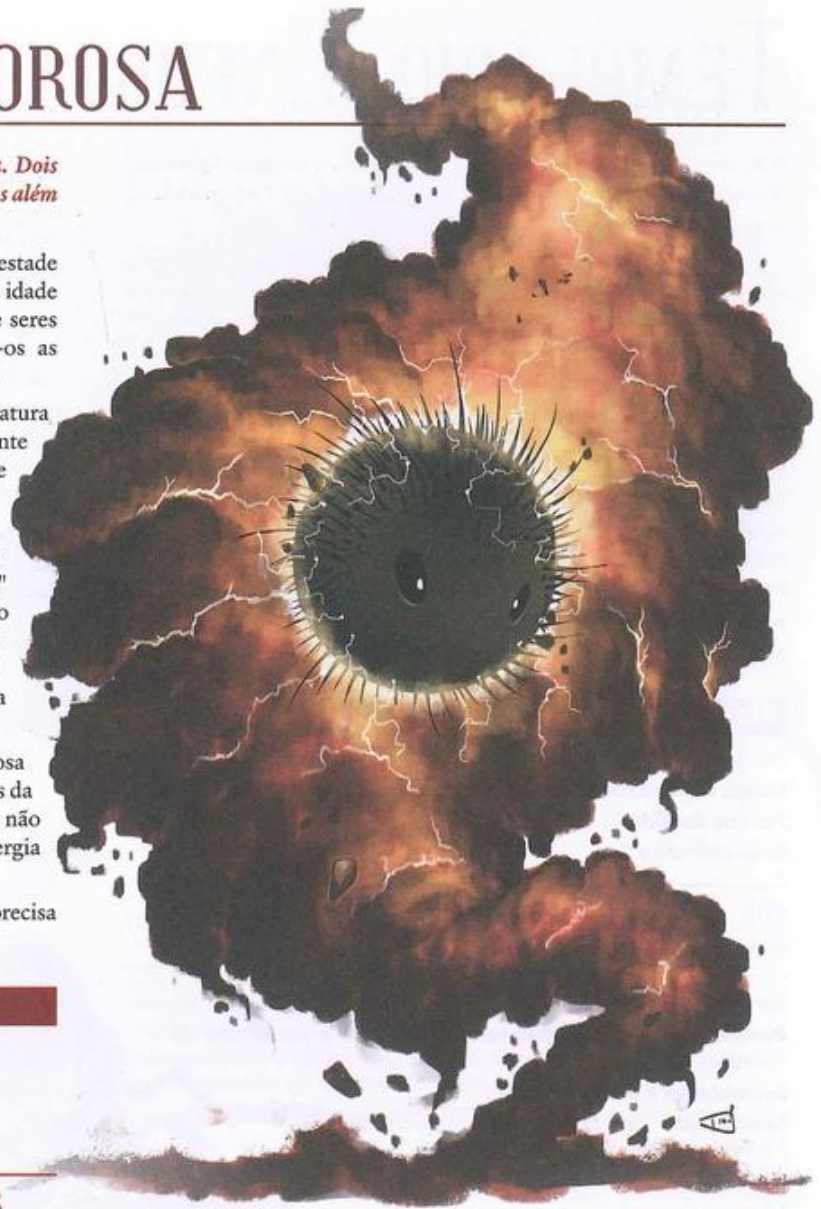
Tempestade Morosa

Elemental Enorme, caótico e neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 225 (18d12 + 108)
Deslocamento 0 m, voo 18 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	19 (+4)	22 (+6)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)

Salvaguardas Des +9, Con +11
Resistências a Dano ácido, gélido, ígneo
Imunidades a Dano elétrico
Imunidades à Condição caído
Sentidos Percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13
Idiomas Auran, Comum
Nível de Desafio 15 (13.000 XP)

Dor nos Ossos. Ao acertar um ataque de pancada ou de choque, a tempestade morosa absorve a umidade das juntas de criaturas vivas, causando rigidez e dor. Além de perder pontos de Destreza, qualquer criatura atingida pelo choque estático da tempestade morosa e que falhe em outra salvaguarda de Constituição CD 18 sofre uma dor excruciante nos ossos e juntas. Sempre que essa criatura se movimenta em uma rodada, sofre 1d4 pontos de dano necrótico a cada 1,5 metro de deslocamento. A dor excruciante nos ossos dura até que a criatura afetada recupere pelo menos 1 ponto da Destreza perdida.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da tempestade morosa é Sabedoria (CD 16 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *relâmpago*
3/Dia: *corrente de relâmpagos*

Forma de Tormenta. Uma criatura que entra ou que começa o próprio turno no redemoinho da tempestade morosa sofre 9 (2d8) pontos de dano energético. Cada alvo pode sofrer esse dano apenas uma vez por turno. Além disso, ataques com projéteis de armas de combate à distância realizados contra a tempestade morosa são feitos com desvantagem devido à alta velocidade do redemoinho.

Ações

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 31 (4d12 + 5) contundente mais 9 (2d8) perfurante.

Choque Estático (Recarga 5–6). A tempestade morosa exala seu poder elétrico em um cone de 9 metros. Alvos na área afetada sofrem 54 (12d8) pontos de dano elétrico e 1d4 pontos de perda de Destreza, alem de dor excruciante nos ossos. Sofrem metade da perda de Destreza e não sentem dor excruciante nos ossos caso sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Constituição CD 18.

Templário Enforjado

O ser de bronze e mitral avança com movimentos truncados. Suas lentes oculares brilham em azul-escuro, e engrenagens estalam quando ele brande sua glaive.

Um templário enforjado — uma construção intrincada de bronze, aço, cobre e mitral — é uma visão imponente. Um espírito humanoide aprisionado em uma joia-da-alma anima o pesado corpo feito de engrenagens e molas. Enforjados são relativamente raros, e esse campeão serve de modelo supremo para todos os outros.

Defensor Incansável. O templário enforjado é implacável no cumprimento de seu dever. Mais ainda do que no caso de outros enforjados, a mente do templário fica tão concentrada em sua incumbência que ele não pode ser distraído ou sequer sofrer coerção mágica. Templários enforjados servem como comandantes de unidades militares ou de guarda, como guarda-costas de indivíduos importantes ou como campeões pessoais da nobreza.

Natureza de Constructo. Um templário enforjado não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Templário Enforjado

Humanoide Médio (enforjado), ordeiro e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura de placas)

Pontos de Vida 71 (11d8 + 22)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (–1)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)

Salvaguardas Des +2, Con +5

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Comum

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Zona Defensiva. O templário enforjado pode fazer um ataque de oportunidade quando uma criatura entra ao seu alcance.

Massacre. Como ação bônus, o enforjado pode fazer um ataque de Empurrão.

Ações

Ataques Múltiplos. O templário enforjado faz três ataques com a glaive.

Glaive. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d10 + 5) cortante.

Azagaia. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +8 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d6 + 5) perfurante.

Redemoinho (Recarga 5–6). O templário enforjado gira a glaive em um arco amplo. Cada criatura a até 3 metros do templário enforjado sofre 16 (3d10) pontos de dano cortante, ou metade desse dano cao seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 16.

Reações

Aparar. O templário enforjado tem sua CA aumentada em 3 contra um ataque corpo a corpo que fosse atingi-lo. Para tal, o enforjado deve ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo a corpo.

TEULAI

Essa nuvem furiosa de neblina e gelo em movimento tem espigões congelados no lugar dos olhos e das garras. Em batalha ou caçando, um teulai uiva como uma dezena de banshees gritando a plenos pulmões.

SERVOS DE BÓREA. Essas criaturas de voo rápido, feitas de ar e gelo, foram criadas pelo lorde do vento nortenho, Bórea, para servirem a ele como assassinas e cães de caça. Surgem na forma de nevascas rodopiantes; frequentemente, misturam-se a tempestades de gelo para surpreender as vítimas.

NEVASCAS TERRÍVEIS. Os teulais amam engolfar criaturas em suas nevascas, fustigar construções com gelo e frio e criar avalanches com seus redemoinhos. Deleitam-se com a destruição e o medo, e compartilham da natureza imprevisível de seu chefe.

IMUNES AO AÇO. Os nortenhos temem os teulais, principalmente devido à resistência que eles têm ao aço mundano, mas também por causa dos uivos terríveis e da habilidade que possuem de provocar a loucura.

NATUREZA ELEMENTAL. Um teulai não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

TEULAI

Elemental Enorme, caótico e neutro

Classe de Armadura 17

Pontos de Vida 149 (13d12 + 65)

Deslocamento 0 m, voo 30 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	24 (+7)	20 (+5)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Salvaguardas Int +4, Sab +4, Car +6

Perícias Percepção +4

Resistências a Dano elétrico, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano venenoso

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Imunidades à Condição agarrado, caído, contido, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Anão, Comum, Primordial

Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Domínio do Ar. Criaturas carregadas pelo ar têm desvantagem em jogadas de ataque contra um teulai.

Visão na Neve. Os teulais enxergam perfeitamente bem em condições de nevasca. Não sofrem penalidades de Sabedoria (Percepção) por causa de neve, branquidão absoluta ou cegueira provocada pelo frio.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Os teulais fazem dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d8 + 6) cortante mais 26 (4d12) gélido. Se o alvo estiver usando uma armadura de metal, deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou ganha um nível de exaustão.

Sopro Congelante (Recarga 5–6). O teulai exala uma tempestade de gelo em um cone de 12 metros. Cada alvo na área sofre 39 (6d12) pontos de dano gélido, ou metade desse dano caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17.

Aura Glacial. Todas as criaturas a até 3 metros de um teulai sofrem 7 (2d6) pontos de dano gélido no começo do turno do teulai. Caso um teulai esteja a até 6 metros do alvo no começo do próprio turno, magias ou efeitos mágicos que protejam contra o frio são afetados como se por uma magia de *dissipar magia* (o bônus efetivo de conjuração do teulai é +5). Chamas não mágicas a até 6 metros do teulai também são extintas no começo do turno dele.

Uivo do Vento Enlouquecedor (3/Dia). O uivo de um teulai pode fazer com que criaturas fiquem momentaneamente insanas, ou ainda que ataquem seus companheiros ou a si mesmas. Cada criatura a até 30 metros do teulai e que possa ouvir o uivo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou então deve jogar 1d8 e consultar a tabela a seguir no começo de seu próximo turno. Uma criatura afetada deve repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos; encerra o efeito quando for bem-sucedida, mas, caso seja malsucedida, deve jogar de novo a tabela abaixo no começo de seu próximo turno.

d8	Resultado
1	Age normalmente
2–4	Não faz nada além de balbuciar incoerentemente
5–6	Causa (1d8 + modificador de Força) pontos de dano a si mesma com um item em mãos
7–8	Ataca o alvo mais próximo (selecionar aleatoriamente se houver mais de um)

Nevasca (1/Dia). O teulai cria uma nevasca na área ao redor dele. Uma esfera de 15 metros de raio centrada no teulai se enche com neblina gélida, neve rodopiante e cristais de gelo velozes. A visão fica parcialmente obscurecida, e criaturas têm desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão ou na audição. O chão na área afetada é transformado em terreno difícil. O efeito dura por 10 minutos e se move com o teulai.

Titã Ancestral

Esse humanoide imponente irradia uma presença poderosa e tem traços angulosos que parecem entalhados em blocos ancestrais de pedra.

Descendentes dos Deuses. Titãs ancestrais são a imortal prole remanescente de um antigo deus primordial. Eles fugiram para uma região de natureza intocada após uma guerra divina, e lá fundaram um império que durou milhares de anos antes de uma praga levá-lo ao declínio.

Servos do Deus dos Mares. Alguns titãs ancestrais ainda vivem em tal reino oceânico, poupados pelo deus dos mares em troca da servidão eterna. Titãs ancestrais têm cabelos longos e brilhantes, geralmente negros, ruivos ou prateados. Chegam a 18 metros de altura e pesam mais de 20 toneladas.

Amigos dos Dragões. Titãs ancestrais têm um relacionamento antigo com dragões dos ventos e dos mares, além de dragões de ouro, prata e mitral.

Titã Ancestral

Celestial Colossal (titã), neutro e bom

Classe de Armadura 15 (couraça peitoral)

Pontos de Vida 198 (12d20 + 72)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	13 (+1)	22 (+6)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)

Salvaguardas Con +10, Sab +7, Car +9

Perícias Atletismo +12, Intimidação +9, Percepção +7

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17

Idiomas Comum, Gigante, Primordial, Titânico; telepatia 36 m

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do titã ancestral é Carisma (CD 17 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia: *palavra de poder: atordoar*

1/Dia: *palavra de poder: matar*

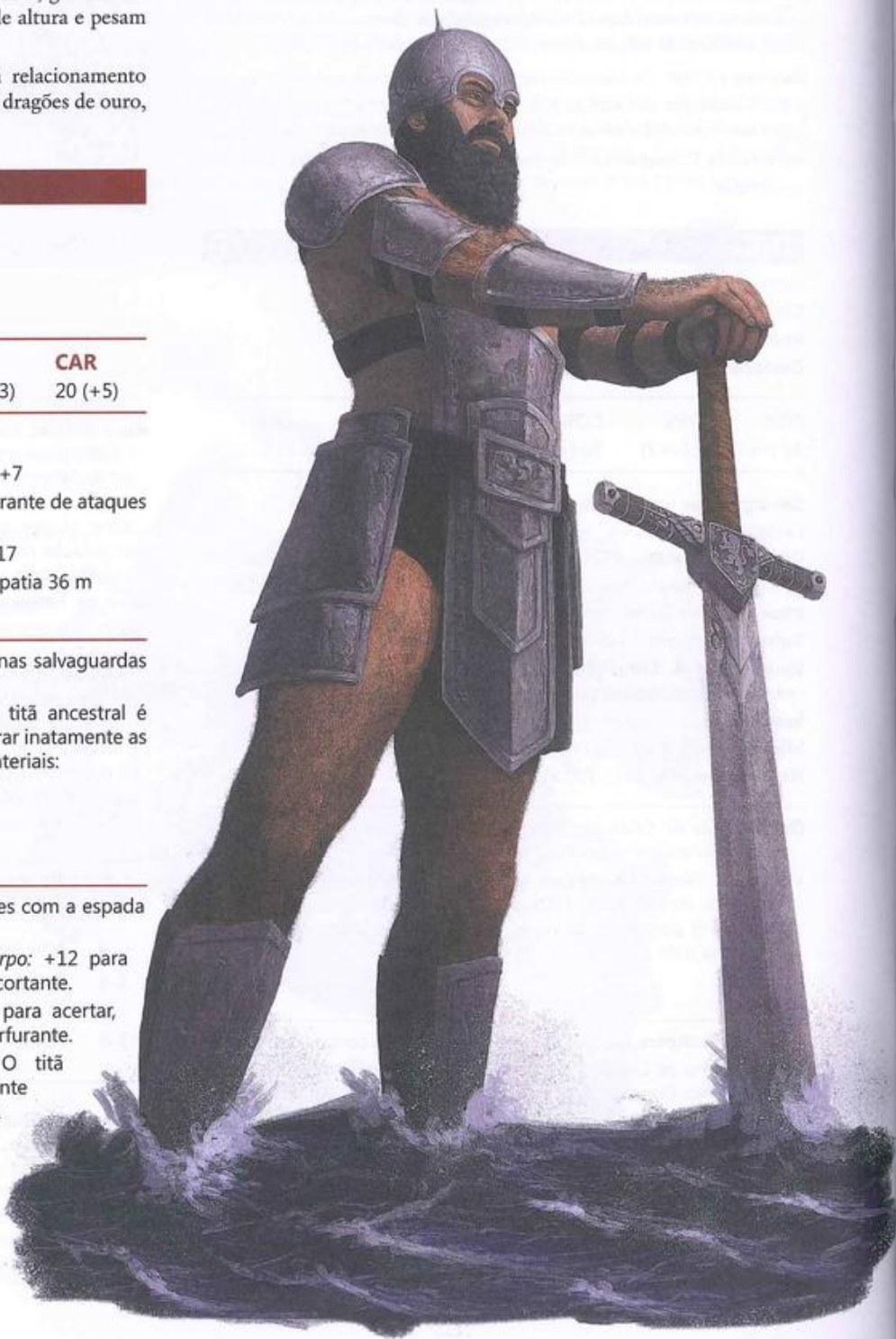
Ações

Ataques Múltiplos. O titã ancestral faz dois ataques com a espada grande ou dois ataques com o arco longo.

Espada Grande. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 36 (8d6 + 8) cortante.

Arco Longo. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 45/192 m, um alvo. *Dano:* 19 (4d8 + 1) perfurante.

Singularidade Sobrenatural (Recarga 5–6). O titã ancestral gera uma ruptura momentânea na fonte sobrenatural que alimenta as palavras de poder. Essa ruptura surge em um ponto determinado pelo titã a até 30 metros. Qualquer criatura a até 18 metros desse ponto deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 17. Se falhar, a criatura sofre 28 (8d6) pontos de dano energético, fica caída e é puxada por 1d6 x 3 metros na direção da singularidade sobrenatural, sofrendo 3 (1d6) pontos de dano contundente adicionais para cada 3 metros de deslocamento devido ao puxão. Caso seja bem-sucedido na salvaguarda, o alvo sofre metade do dano energético e não fica caído e nem é puxado.

O ponto em que a ruptura acontece vira o centro de um campo antimagia com 18 metros de raio até o fim do próximo turno do titã ancestral. As magias do titã não são afetadas por esse campo antimagia.

Titã Degenerado

A aparência desse titã ainda sugere um poder ameaçador — apesar da postura curvada, das roupas em frangalhos e dos pedaços de armadura atados de qualquer jeito ao corpo.

Ruínas Assombradas. Os descendentes degenerados desses titãs, um dia nobres, assombram as ruínas que hoje existem onde suas cidades antes costumavam prosperar. Caçam qualquer coisa viva para comer, incluindo outros gigantes degenerados; às vezes, perseguem rebanhos de cabras ou outros animais por quilômetros. Embora sejam facilmente distraídos, sempre encontram o caminho de casa.

Insanos e De Lua. Titãs degenerados tendem à insanidade e mudam de humor de maneira inesperada. São criaturas ferozmente territoriais, que veneram os dispositivos mágicos ainda ativos de suas cidades e quaisquer estátuas remanescentes como se fossem deuses. Seus covis são cheios de itens retirados da cidade. Essa coleção é uma mistureba de porcarias e coisas nobres, uma vez que os titãs degenerados não são inteligentes o suficiente para distinguir entre tesouros e lixo.

Poder Primal. Os titãs degenerados não podem comandar palavras mágicas de poder, mas beberam o suficiente da fonte de poder místico latente da terra para serem capazes de gerar uma estranha geomancia. Esses desajustados caídos podem ter perdido boa parte dos dons que tinham, mas o que resta é um poder primal que vem, sem requinte ou habilidade, das bases da magia.

TITÃ DEGENERADO

Gigante Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 12 (armadura tosca)

Pontos de Vida 161 (14d12 + 70)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	6 (−2)	20 (+5)	6 (−2)	9 (−1)	7 (−2)

Perícias Intimidação +1, Percepção +2

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Titânico

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O titã degenerado faz dois ataques com a clava grande.

Clava Grande. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 20 (3d8 + 7) contundente.

Pedregulho. *Arma de Combate à Distância:* +10 para acertar, alcance 18/72 m, um alvo. *Dano:* 29 (4d10 + 7) contundente.

Golpe no Solo (Recarga 4–6). O titã degenerado bate com os punhos no chão, criando uma onda de choque em uma linha de 18 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura nessa linha sofre 35 (10d6) pontos de dano energético e é arremessada 6 metros para longe do titã, ficando caída; sofre metade desse dano e não é arremessada e nem fica caída caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 18. Uma criatura arremessada contra um objeto inflexível, como uma parede ou o chão, sofre 3 (1d6) pontos de dano contundente para cada 3 metros de deslocamento devido ao arremesso. Caso colida com outra criatura, a segunda criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 18 ou sofre o mesmo dano (1d6 pontos de dano contundente para cada 3 metros de deslocamento devido ao arremesso) e fica caída.

Berro do Vazio (Recarga 4–6). O titã degenerado dá um berro que rasga a realidade em um cone de 9 metros. Qualquer magia ou efeito mágico de 3º círculo ou inferior que esteja em andamento na área é encerrado. Para cada magia ou efeito de 4º círculo ou superior na área, o titã degenerado deve fazer um teste de Constituição CD igual a 10 + o círculo da magia ou efeito. Se tiver sucesso, o efeito é encerrado.

TITANOBOA

Essa titânica cobra verde pode erguer a cabeça a uma altura de até 6 metros. O corpo se alonga, dando voltas que parecem infinitas.

Territoriais e Agressivas. As titanoboas, territoriais e vorazes, devoram todos os seres que invadem seus domínios. Mais forte e rápida do que a gigante anaconda, a verdadeira rainha das florestas tropicais também é mais cabeça-dura, batendo de frente com grupos inteiros de exploradores da floresta e caçadores. Durante as caçadas, essas grandes serpentes atacam em emboscada, sendo capazes de engolir até alguns dinossauros de uma bocada só.

Escamas Cegantes. Para lutar contra grupos de inimigos, as titanoboas confiam na habilidade de ofuscar adversários ao refletir a luz com suas escamas, usando isso como distração enquanto envolvem as criaturas atordoadas em um aperto esmagador.

Lentas para Procriar. Titanoboas raramente procriam. Vivem centenas de anos e nunca param de crescer, o que torna a necessidade de se propagar menos urgente. Quando duas titanoboas copulam, o resultado é uma ninhada de meia dúzia de cobras menores (cobras constritoras gigantes). Uma titanoboa adulta tem pelo menos 24 metros de comprimento e 2,7 toneladas ou mais.

TITANOBOA

Fera Colossal, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 232 (15d20 + 75)

Deslocamento 12 m, escalada 12 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	10 (+0)	20 (+5)	3 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Salvaguardas Des +4, Sab +4

Perícias Percepção +4

Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 14

Idiomas —

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

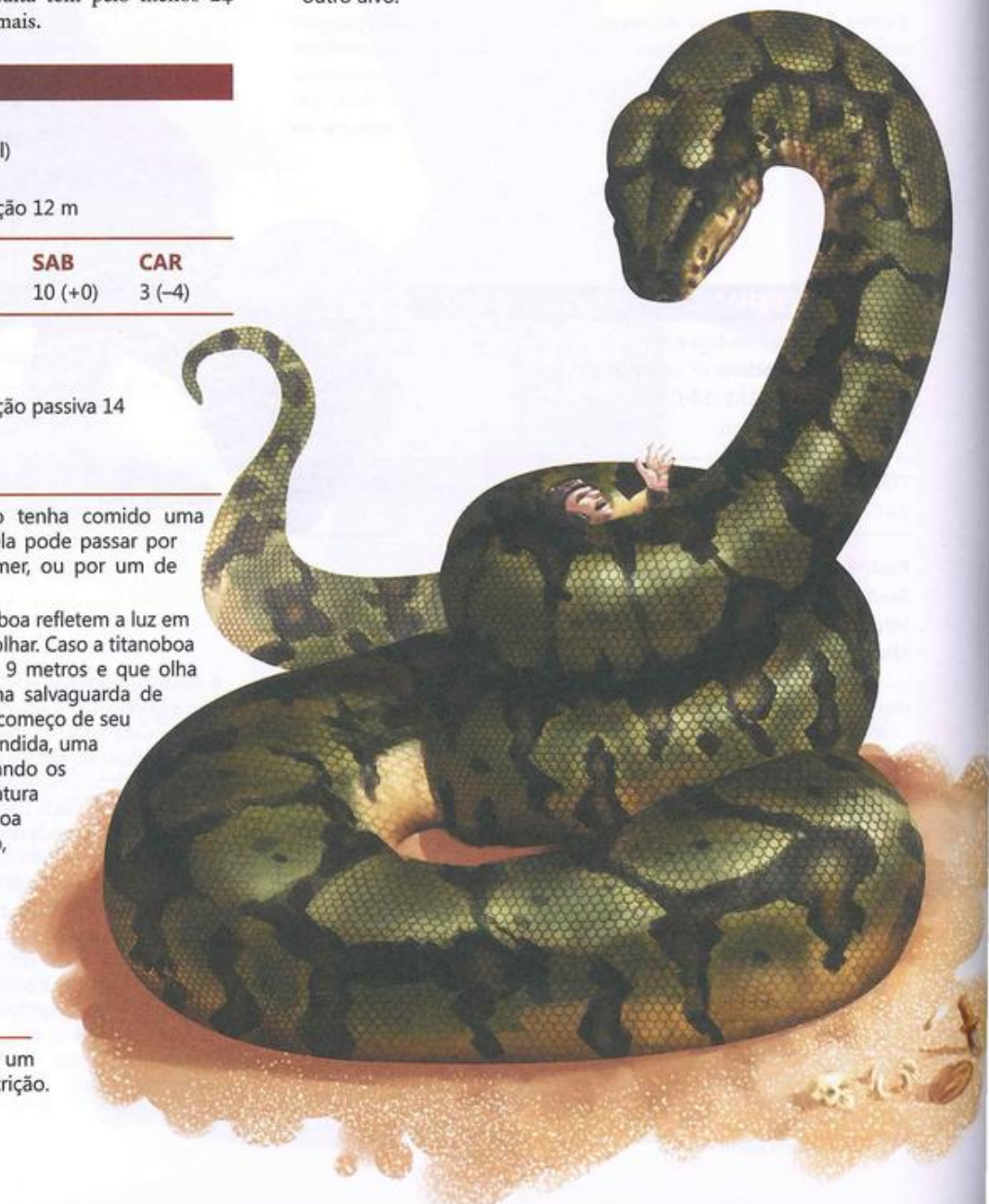
Escorregadia. Caso uma titanoboa não tenha comido uma criatura Enorme nas últimas 24 horas, ela pode passar por um espaço de 3 metros sem se espremer, ou por um de 1,5 metro se espremendo.

Escamas Brilhantes. As escamas da titanoboa refletem a luz em cascatas coloridas que são hipnóticas ao olhar. Caso a titanoboa esteja sob luz plena, uma criatura a até 9 metros e que olha para ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 17 ou fica atordoada até o começo de seu próximo turno. A menos que seja surpreendida, uma criatura pode evitar a salvaguarda desviando os olhos no começo do turno dela. Uma criatura que desvia os olhos não pode ver a titanoboa até o começo do seu próximo turno, quando pode então escolher desviar os olhos novamente. Se a criatura olhar para a titanoboa nesse meio-tempo, deve ser bem-sucedida na salvaguarda imediatamente.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A titanoboa faz um ataque de mordida e um ataque de constrição.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d8 + 8) perfurante. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 18 ou é engolido pela titanoboa. Enquanto estiver engolida, uma criatura fica cega e contida, recebendo cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora da titanoboa. Além disso, ela sofre 21 (6d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno da titanoboa. Caso a titanoboa sofra 30 pontos de dano ou mais em um único turno por um alvo engolido, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 no fim desse turno, ou então regurgita o alvo engolido. Ele fica caído em um espaço a até 3 metros da titanoboa. Se a titanoboa morrer, uma criatura engolida não fica mais contida. Ela pode escapar do cadáver usando um movimento de 6 metros, deixando de ficar caída.

Constrição. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +12 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 27 (3d12 + 8) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 18 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e a titanoboa não pode usar a constrição em outro alvo.

Tofete

Uma enorme estátua de bronze e ferro preenchida por fogo observa de cima o círculo de adoradores que entoam cânticos frenéticos.

Tofetes são usados por adoradores dos deuses do fogo, que costumam atirar sacrifícios em suas bocas flamejantes para incinerar tributos. O tofete tem uma grande abertura pela qual as chamas podem ser vistas; às vezes ela é uma enorme boca, mas, em outras ocasiões, é um buraco gigante no meio da barriga do ser. Chifres e uma boca contorcida em uma expressão de raiva são comuns.

Anseiam por Sacrifícios. Entre os cultistas do fogo, é amplamente sabido que, quando ergue as mãos acima da cabeça, um tofete está pedindo que um sacrifício seja atirado em sua boca furiosa.

Responde a Comandos Musicais. Flautas e tambores podem, às vezes, ser usados para controlar as ações de um tofete durante os sacrifícios. Eles têm o efeito colateral de encobrir os gritos e o choro das criaturas sacrificadas vivas.

Fogo Mágico. As chamas dentro do corpo de bronze de um tofete são majoritariamente mágicas, sendo alimentadas pelos sacrifícios. Não exigem mais do que uma quantidade simbólica de madeira ou carvão para continuar queimando, mas necessitam de sacrifícios na forma de alimentos, roupas e (eventualmente) criaturas vivas para mantê-las sob controle. Um tofete que exige sacrifícios e não é atendido pode disparar em um frenesi ardente, queimando construções, silos ou celeiros até que sua fome seja satisfeita.

Natureza de Constructo. Um tofete não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Tofete

Constructo Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 184 (16d12 + 80)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	6 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Salvaguardas For +10, Con +8, Des +3
Perícias Percepção +3
Resistências a Dano necrótico
Imunidades a Dano gélido, ígneo, venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 60 m, Percepção passiva 13
Idiomas Comum
Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Cerne Ardente. O fogo interno de um tofete pode ser acendido ou apagado à vontade. O calor que ele emana é tal que todas as criaturas ganham resistência a dano gélido enquanto estiverem a até 9 metros do tofete.

Fornalha na Barriga. Criaturas dentro do cerne queimante de um tofete sofrem 21 (6d6) pontos de dano ígneo no começo de cada um dos turnos do tofete. Escapar da barriga de um tofete exige um movimento de 3 metros e um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 16.

Ações

Ataques Múltiplos. O tofete faz dois ataques, sendo que apenas um deles pode ser uma gota de fogo.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (1d10 + 7) contundente. O alvo também é derrubado dentro da barriga flamejante do tofete caso o ataque produza um acerto crítico.

Gota de Fogo. O tofete mira em um ponto que ele possa ver a até 30 metros. Todos os alvos a até 3 metros desse ponto sofrem 22 (4d10) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza CD 16.

Tormento Parasita

Esse grande inseto rasteja erraticamente por aí, soltando um fluido nojento pelas rachaduras do exoesqueleto.

Gosmas Insetídeas. Essa gosma parasita vive na carapaça de insetos monstruosos, como escorpiões e aranhas, após infestá-los e matá-los. À primeira vista, um tormento parasita pode ser confundido com a versão original e viva do inseto que era — mas os movimentos lentos e erráticos e a carapaça exsudante do tormento parasita logo revelam sua verdadeira natureza.

Ampla Variedade de Presas. A infecção do tormento parasita pode dizimar ninhos inteiros de insetos. Quando há pouca oferta, as gosmas partem para outras espécies, como formigas, caranguejos, tôsculis e, às vezes, até mesmo zumbis ou répteis.

Exigem Hospedeiros. Tormentos Parasitas não podem sobreviver por muito tempo fora da criatura hospedeira; rapidamente se liquefazem e perdem a coesão. Um corpo abandonado por um tormento parasita não passa de uma carapaça esvaziada e sombria com um forte odor ácido.

Tormento Parasita

Gosma Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 95 (10d10 + 40)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	19 (+4)	1 (–5)	7 (–2)	1 (–5)

Imunidades a Dano ácido
Imunidades à Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, exausto, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cega além desse raio), Percepção passiva 8
Idiomas —
Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Carapaça Quebrada. Uma criatura que atingir o tormento parasita com um ataque corpo a corpo enquanto estiver a até 1,5 metro dele sofre 5 (1d10) pontos de dano ácido.

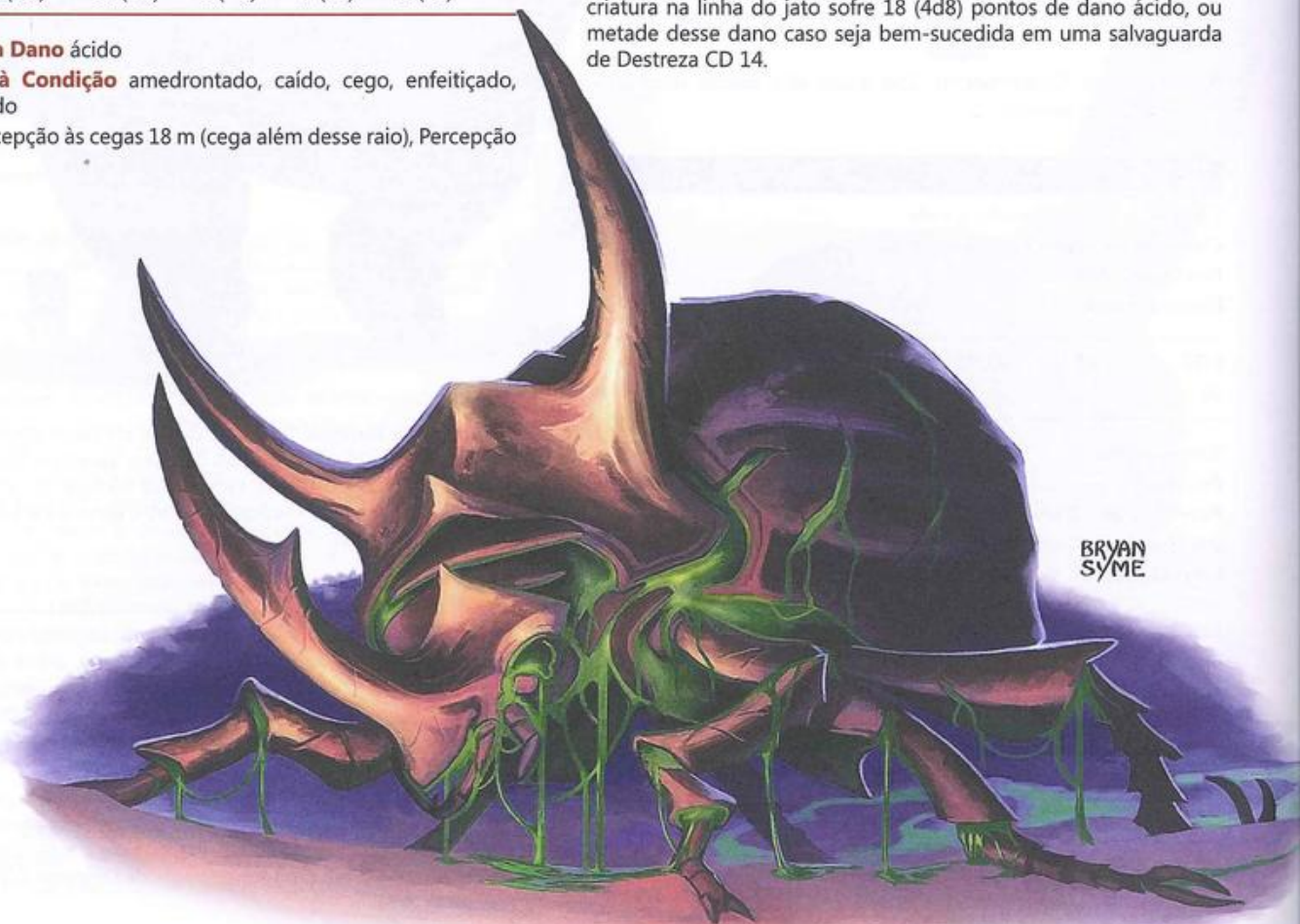
Infestação de Insetos. Se um tormento parasita causa dano a uma fera Média ou menor, ele pode tentar infestá-la como uma ação bônus. A criatura que sofre o dano deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 contra doença ou fica envenenada até que a doença seja curada. A cada 24 horas, a criatura deve repetir a salvaguarda, perdendo 5 (1d10) pontos de vida máximos se falhar. Caso a doença reduza seus pontos de vida máximos a 0, o tormento parasita devora as entranhas da criatura. Ela própria se torna um tormento parasita — mantém a carapaça exterior, mas tem a carne substituída pela gosma em questão.

Ações

Ataques Múltiplos. O tormento parasita faz dois ataques com as garras e um ataque de ferroada.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) cortante mais 5 (1d10) ácido. O alvo fica agarrado (CD 12 para escapar). O tormento parasita tem duas garras, e cada uma pode agarrar uma criatura.

Ferroada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d10 + 2) perfurante mais 5 (1d10) ácido.

Jato Ácido (Recarga 6). O tormento parasita expele ácido em uma linha de 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha do jato sofre 18 (4d8) pontos de dano ácido, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 14.

Tôsculi

Os tôsculis são uma raça de criaturas com aparência de vespa que compartilham a Canção de Ouro da colmeia, o que os une sob o comando e a autoridade de sua rainha. Cada colmeia tem a própria canção, e a maior parte delas constitui um lugar predatório e perigoso — são facilmente inclináveis ao banditismo, roubo de rebanhos e ataque a pequenas vilas.

Os poucos tôsculis que não escutam a Canção de Ouro da rainha são o Sem-Colmeia, afastados do abraço do grupo para tentar a sorte por conta própria.

Tôsculi Zangão

Tôsculis zangões são os trabalhadores da colmeia; os menores, mais fracos, menos inteligentes e mais abundantes dos vespeanos. A carapaça deles é majoritariamente azul iridescente, com abdome e patas dourados. Um zangão tem entre 0,90 e 1,20 metro, pesando pouco mais de 20 quilos. Eles têm apenas asas vestigiais — conseguem planar, mas não voar de verdade.

Batedores Sem Volta. Zangões servem primariamente como trabalhadores subalternos, mas, durante tempos de guerra, também são usados como batedores e soldados altamente descartáveis. Como os guerreiros sabem tudo o que um zangão sabe (graças à rainha de colmeia), o zangão não precisa sobreviver à incursão como batedor para fornecer informações úteis.

Tôsculi Guerreiro

Tôsculis guerreiros são supervisores dos grupos de trabalho e batalha formados pelos zangões. Coordenam as atividades e repassam os comandos das camadas mais altas da consciência coletiva da colmeia. São subservientes às ordens da rainha de colmeia, mas, quando recebem a instrução de agir de forma independente ou de fazer o que for melhor, são capazes de fazê-lo. Guerreiros quase nunca são encontrados sem zangões, e são bem maiores do que eles. Têm entre 1,20 e 1,50 metro e mais de 30 quilos.

Procuradores de Hospedeiros. A função mais importante dos guerreiros na colmeia, porém, é procurar por hospedeiros vivos para os ovos tôsculis. Criaturas paralisadas pelos guerreiros são levadas até a câmara da rainha, onde ovos são implantados dentro delas. Um ovo choca em 1d6 semanas, e a larva esfomeada devora o hospedeiro vivo (embora misericordiosamente inconsciente).

Tôsculi Arqueiro de Elite

Tôsculis arqueiros de elite são mais espertos e capazes do que zangões e guerreiros comuns. Têm carapaças negras como a noite ou de um verde profundo, que brilham com uma iridescência multicolorida. As asas são de um vermelho sanguíneo, marcadas por veias carmim-escuro. Arqueiros de elite também são mais altos do que os tôsculis comuns — passam dos 1,50 metro e chegam a pesar 60 quilos.

Líderes de Batalhões. Arqueiros de elite lideram grupos maiores de guerreiros e zangões em missões para capturar escravos e sacrifícios. São membros raros e valorizados da colmeia; a vida de um arqueiro de elite nunca é desperdiçada ou arriscada sem necessidade, como acontece com os zangões. Um batalhão tôsculi raramente tem mais do que um punhado desses soldados de elite, e eles geralmente ocupam cargos de comando. Arqueiros de elite comandam a guarda de honra da rainha de colmeia, tanto no interior da colmeia em si quanto nas raras ocasiões em que a rainha se aventura fora do lar.

Tôsculi Rainha de Colmeia

As asas delicadas dessa humanoide com características de vespa emitem um zumbido suave ao bater. Lâminas rápidas dançam em cada uma de suas mãos dotadas de garras, e o ar ao redor dela estala com energia arcana.

Centro da Colmeia. A rainha de colmeia é o sistema nervoso central de uma cidade-colmeia tôsculi, simultaneamente a maior fortaleza e a maior vulnerabilidade de uma colmeia. A rainha de colmeia serve como uma força unificadora. Ela conecta a fúria, emanando um senso resoluto de propósito através da consciência coletiva, uma teia psíquica que une todos os tôsculis da colmeia.

Herança Mortal. Tipicamente, uma rainha de colmeia tem várias filhas imaturas como potenciais herdeiras. Quando se aproxima do fim da vida, a rainha de colmeia seleciona a herdeira mais promissora e a alimenta com um mistura especial. Isso acelera a maturação da tôsculi e faz com que ela fique pronta para se tornar uma rainha de colmeia em exercício. A primeira ação dessa filha após assumir o poder e o controle sobre a cidade-colmeia é devorar a mãe e todas as irmãs.

Caos na Colmeia. Se uma rainha de colmeia morrer sem deixar uma herdeira para ancorar a consciência coletiva, a cidade vira um caos. Tôsculis sem uma inteligência coletiva ficam descontrolados. Alguns poucos sortudos podem escapar e se tornar renegados solitários, mas a existência de um tôsculi fora da presença reconfortante da colmeia é curta e miserável. A menos que uma das filhas da rainha de colmeia esteja madura e seja implacável o bastante para assumir o controle, a colmeia está perdida.

TÔSCULI RAINHA DE COLMEIA

Monstruosidade Grande, ordeiro e mau

Classe de Armadura 17

Pontos de Vida 157 (15d10 + 75)

Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	24 (+7)	20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Salvaguardas Des +11, Con +9, Sab +7, Car +8

Perícias Percepção +7

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas Comum, Dialeto Obscuro, Gnoll, Infernal, Tôsculi

Nível de Desafio 12 (8.400 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se a rainha de colmeia falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Consciência Coletiva. A rainha de colmeia é o nexo psíquico de todos os tôsculis da colmeia. Ela sabe em que direção e a que distância estão todos os membros da colmeia, pode se comunicar telepaticamente com eles caso estejam a até 32 quilômetros de distância e pode sentir o que eles estão sentindo caso estejam a até 1,6 quilômetros de distância dela. Tôsculis que viajam a mais de 32 quilômetros da rainha sabem instintivamente em qual direção e distância está a colmeia para a qual precisam voltar. Rainhas de colmeia às vezes enviam missões de resgate para recuperar membros perdidos da colmeia.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A rainha de colmeia faz quatro ataques com a cimitarra.

Cimitarra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d6 + 7) cortante.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d6 + 7) perfurante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou fica paralisado por 1 minuto. Um alvo paralisado deve repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Pó Brilhante. A rainha de colmeia cria uma nuvem de partículas douradas e brilhantes em um raio de 9 metros. Cada criatura que não seja um tôsculi na área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou fica cega por 1 minuto. Um alvo cego pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Implante de Ovo. A rainha de colmeia implanta um ovo em uma criatura incapacitada a até 1,5 metro dela e que não seja um morto-vivo e nem um constructo. Até que o ovo ecloda ou seja removido, a criatura fica envenenada, paralisada e não precisa comer ou beber. O ovo eclode em 1d6 semanas, e a larva de tôsculi mata a criatura hospedeira. O ovo implantado pode ser removido com um teste de Sabedoria (Medicina) CD 20 ou através de uma magia ou efeito mágico que cure doenças.

AÇÕES LENDÁRIAS

A rainha de colmeia pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. A rainha de colmeia recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dela.

Voo. A rainha de colmeia voa por no máximo metade de seu deslocamento de voo.

Ferroada. A rainha faz um ataque com o ferrão.

Pó Brilhante (Custa 2 Ações). A rainha de colmeia usa o Pó Brilhante.

O Covil de uma Rainha de Colmeia

Rainhas de colmeia fazem seus covis na parte mais protegida da colmeia. Enormes corredores levam a tal ponto, de modo que todos os tôsculis possam acessar a rainha tão rápido quanto possível. Esse também é o lugar onde os ovos de tôsculis eclodem, o que faz dele um local crítico para a sobrevivência da colmeia. Uma tôsculi rainha de colmeia encontrada em seu covil tem um nível de desafio de 13 (10.000 XP), mas nada mais muda em suas estatísticas.

AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (perdendo empates de iniciativas), a rainha de colmeia pode executar uma ação de covil para criar um dos efeitos a seguir.

- A tôsculi rainha de colmeia solta uma nuvem de feromônios que faz com que os tôsculis lutem com mais furor. Todos os tôsculis a até 18 metros da rainha de colmeia (incluindo a própria rainha de colmeia) recuperam 7 (2d6) pontos de vida.
- Uma fúria de minúsculas larvas de tôsculi salta do ninho e ataca uma criatura a até 36 metros da rainha de colmeia, causando 10 (4d4) pontos de dano perfurante automaticamente. Depois disso, a fúria morre.
- O teto acima de uma criatura que a rainha de colmeia possa ver a até 37 metros dela pinga uma resina grudenta. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou é rapidamente envolvida pela resina. Uma criatura envolvida fica contida. Para libertar a si mesma ou a outra criatura a até 1,5 metro, deve usar uma ação para ser bem-sucedida em um teste de Força CD 15. Se a criatura ainda estiver envolvida pela resina na próxima vez em que o valor de iniciativa chegar a 20, a resina endurece e a prende. A criatura presa não consegue se mover ou falar; jogadas de ataque contra ela são feitas com desvantagem devido à armadura de resina; ela falha automaticamente em salvaguardas de Força e Destreza; e ainda ganha resistência a todos os tipos de dano. A criatura presa é liberada quando a resina é destruída (CA 10, 20 pontos de vida, imunidade a dano gélido, ígneo, necrótico, perfurante, psíquico, radiante e venenoso).

A tôsculi rainha de colmeia não pode repetir um efeito até que todos tenham sido usados, e não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas.

EFEITOS REGIONAIS

A região contendo o covil de uma rainha de colmeia é distorcida pela presença da criatura, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

1. Criaturas inteligentes a até 9,7 quilômetros sofrem dores de cabeça frequentes. É como se tivessem um zumbido constante dentro da mente.
2. Feras a até 9,7 quilômetros ficam mais irritadiças e violentas do que o normal, e têm a característica Frenesi de Sangue:

Frenesi de Sangue. A fera tem vantagem em jogadas de ataque corpo a corpo contra qualquer criatura que não esteja com o máximo de seus pontos de vida.

Caso a rainha de colmeia morra, o zumbido desaparece imediatamente, e as feras voltam ao normal em até 1d10 dias.

TÔSCULI GUERREIRO

Monstruosidade Pequena, ordeiro e mau
Classe de Armadura 15
Pontos de Vida 58 (9d6 + 27)
Deslocamento 6 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Tôsculi
Nível de Desafio 2 (700 XP)

Deslizar. Até dois tôsculis podem dividir o mesmo espaço ao mesmo tempo. O tôsculi tem vantagem em jogadas de ataque enquanto estiver dividindo seu espaço com outro tôsculi que não esteja incapacitado.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O tôsculi guerreiro faz um ataque de mordida, um ataque com as garras e um ataque com o ferrão.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d4 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d4 + 5) cortante.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d4 + 5) perfurante. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição contra veneno CD 13, ou fica paralisado por 1 minuto. Um alvo paralisado deve repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Preparar Hospedeiro. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo paralisado. *Dano:* 10 (2d4 + 5) perfurante, e o alvo fica paralisado por 8 horas. A paralisia pode ser encerrada por um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 20 ou por uma magia ou efeito mágico que cure doenças. (Como apenas criaturas paralisadas podem ser alvejadas, um acerto por um ataque desse é automaticamente um acerto crítico; o dano bônus já está incluso na lista de dano.)

TÔSCULI ZANGÃO

Monstruosidade Pequena, ordeiro e mau
Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 22 (4d6 + 8)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	16 (+3)	14 (+2)	8 (–1)	12 (+1)	4 (–3)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Tôsculi
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Asas para Planar. O tôsculi zangão pode usar as asas para planar lentamente quando estiver caindo (como se estivesse sob efeito de uma magia de queda suave). Ele pode se mover por até 1,5 metro para cada 30 centímetros de queda. O tôsculi zangão não pode ganhar altitude usando apenas as asas. Caso seja submetido a um vento forte ou impulsão de qualquer tipo, pode usar a corrente e planar para mais longe.

Deslizar. Até dois tôsculis podem dividir o mesmo espaço ao mesmo tempo. O tôsculi tem vantagem em jogadas de ataque corpo a corpo enquanto estiver dividindo seu espaço com outro tôsculi que não esteja incapacitado.

AÇÕES

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (2d4 + 3) cortante.

Besta Leve. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante.

TÔSCULI ARQUEIRO DE ELITE

Humanoide Médio (tôsculi), ordeiro e mau
Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 97 (13d8 + 39)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+3)	12 (+1)

Perícias Furtividade +7, Percepção +5
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15
Idiomas Gnoll, Infernal, Tôsculi
Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Precisão Mortal. Os ataques à distância do tôsculi arqueiro de elite causam 9 (2d8) pontos de dano extra (já incluídos abaixo).

Evasivos. Os ataques com armas de combate à distância realizados contra tôsculis arqueiros de elite são feitos com desvantagem.

Olfato Aguçado. O tôsculi arqueiro de elite tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Atirador. O tôsculi arqueiro de elite pode Correr como uma ação bônus.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O tôsculi arqueiro de elite faz dois ataques com o arco longo ou dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) cortante.

Arco Longo. *Arma de Combate à Distância:* +7 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 17 (3d8 + 4) perfurante.

Touperro

Essa criatura com jeito de toupeira é do tamanho de um cão grande, com um corpo grosso de barril e o peso de um anão adulto. Um anel de tentáculos cerca o focinho, dominado pelos incisivos que lembram pás. Elas não têm orelhas visíveis, e os olhos são minúsculos e acometidos pela catarata, mas, de alguma forma, elas sentem o ambiente mesmo assim.

Domesticadas pelos Anões. Anões da montanha já domesticaram várias criaturas subterrâneas, entre elas essa raça de talpidaes gigantes, comumente chamados de touperro. Os touperro são enérgicos e obedientes; puxam carrinhos de minérios pelas minas, farejam gases tóxicos e águas poluídas e ajudam a resgatar mineiros presos.

Pressentem Desmoronamentos. Touperros são conhecidos pela habilidade de detectar desmoronamentos iminentes e monstros escavadores, o que os torna bons companheiros para se ter nas profundezas. Fora das minas, toperros servem como animais de bando, feras de guarda e animais farejadores de caça.

Crueldade Derro. Derros também usam toperros, mas tais criaturas azaradas são feridas e brutalizadas, tornando-se pouco controláveis até mesmo por quem as cria.

TOUPERRO

Fera Média, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 71 (11d8 + 22)

Deslocamento 9 m, escavação 3 m, natação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	10 (+0)

Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Escavação. Touperros não podem escavar rocha sólida, mas podem se mover por materiais mais moles, como terra ou escombros soltos, abrindo um túnel utilizável de 1,5 metro de diâmetro.

Fúria Assassina de Vermes. Bandos de touperro selvagens são conhecidos por suas batalhas contra monstros nas cavernas escuras do mundo. Se um toperro tirar sangue de insetos, vermes púrpuras ou outros invertebrados subterrâneos, ele recebe um bônus de +4 na Força e na Constituição, mas sofre uma penalidade de –2 em sua CA. A fúria assassina de vermes dura por 3 rodadas. Ela não pode interromper voluntariamente a fúria enquanto as criaturas que provocaram tal estado ainda estiverem vivas.

Ações

Ataques Múltiplos. O touperro faz um ataque com as garras e um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (3d6 + 2) cortante.

Touperro Atroz

Gibões de pele e retalhos de cota são presos ao corpo dessa fera com jeito de toupeira, cheia de cicatrizes e tatuagens. Um anel de tentáculos cerca o focinho, dominado pelos incisivos que lembram pás. A fera não tem orelhas visíveis, e os olhos são minúsculos e acometidos pela catarata. Sangue e espuma escorrem de sua mandíbula cheia de tentáculos.

Criadas do Caos. Quase não há palavras para descrever o que os derros fizeram com algumas raças de touperro, mas o segredo do tamanho deles é a dieta constante de forragem de caos, alimentos mágicos e magias que forçam as criaturas a crescer cada vez mais.

Maltratadas e Cheias de Cicatrizes. Brutalizadas desde filhotes e endurecidas por escarificações, drogas nefastas e magia deformante, os touperros atrozes mal se parecem com a variedade menor da espécie. Uma toperro atroz é uma brutamontes sem pelagem, feita de músculos, tecidos escarificados e apetrechos metálicos, vestido em uma armadura irregular. Ele tem cerca 2,15 metros na cernelha e de 2,70 a 3,70 metros de comprimento. Os dentes incisivos são do tamanho de espadas curtas.

Máquinas de Cerco Vivas. Derros usam toperros atrozes como montaria e como máquinas improvisadas de cerco, esmagando baluartes e destruindo fileiras de anões em batalha. Quando não estão em guerra, os derros gostam de fazer rinhas de toperro, criando frenéticas competições gladiatórias.

TOUPERRO ATROZ

Monstruosidade Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 126 (12d10 + 60)

Deslocamento 9 m, escavação 3 m, natação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	2 (–4)

Salvaguardas Con +11

Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Escavação. Touperros Atrozes não podem escavar rocha sólida, mas podem se mover por materiais mais moles, como terra ou escombros soltos, abrindo um túnel utilizável de 3 metros de diâmetro.

Ferocidade (1/Dia). Quando a touperro atroz tiver seus pontos de vida reduzidos a 0, não morre até o fim do próximo turno dela.

Compleição Poderosa. Um touperro atroz é tratado como um ser de um tamanho maior se isso trouxer benefícios (por exemplo, em testes de agarramento, tentativas de empurrar e de tropeçar, mas não para propósitos de se espremer ou CA). Ela tem vantagem contra tentativas de ser empurrada por meios mágicos, como Lufada de Vento ou Explosão Repulsiva.

Fúria Assassina de Vermes. Bandos de touperros atrozes selvagens são conhecidos por suas batalhas contra monstros nas cavernas escuras do mundo. Se um touperro atroz tirar sangue de insetos, vermes púrpuras ou outros invertebrados subterrâneos, ela recebe um bônus de +4 na Força e na Constituição, mas sofre uma penalidade de –2 em sua CA. A fúria assassina de vermes dura por um número de rodadas igual a 1 + o modificador de constituição dela (mínimo de 1 rodada). Ela não pode interromper voluntariamente a fúria enquanto as criaturas que provocaram tal estado ainda estiverem vivas.

Ações

Ataques Múltiplos. O touperro atroz faz um ataque com as garras e um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d12 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 19 (4d6 + 5) cortante.

Troll do Lago

Essa criatura alta e magricela tem braços longos demais para o corpo. As mãos têm membranas entre os dedos e são equipadas com garras malignas. O troll tem a pele coberta por escamas de um verde baço, incrustadas com pedras, e cabelos molengas e negros parecidos com algas desgrenhadas pendem sobre o rosto de nariz adunco.

Os trolls do lago, primos aquáticos da variedade padrão dos seres, são ao mesmo tempo mais fortes e levemente mais inteligentes do que o normal — mas, felizmente, também são menos comuns. Essas criaturas gosmentas emanam um fedor de peixe velho e podre. Vivem sob a superfície de lagos, poças e rios; em alguns casos, habitam até mesmo enseadas.

Violentamente Territoriais. Um troll do lago é selvagem quando em defesa do trecho de território que clama para si; qualquer violação do espaço aquático da criatura é respondida com uma violência súbita vinda das profundezas. Pescadores são os mais vulneráveis a esses ataques, especialmente quando estão explorando novos corpos d'água.

Astúcia Cruel. Mesmo soldados calejados são espertos o suficiente para temer as garras de um troll do lago; encarar a criatura sem armas é receita para a perdição. Trolls do lago adoram destruir madeira, retorcer metal com as garras e raspar lâminas nas carapaças até deixá-las sem corte. Eles priorizam criaturas portadoras de grandes armas, pois assim podem se deliciar melhor com o terror da presa recém-desarmada. Trolls do lago são emboscadores astutos. Usam a água para encobrir seus ataques e proteger a si mesmos das chamas dos caçadores de trolls.

Duros de Matar. A regeneração de um troll do lago é interrompida apenas por dano gélido e ígneo sofrido quase ao mesmo tempo, o que faz com que lutar contra eles seja difícil. É muito difícil matá-los. Muitos aventureiros já foram sufocados ou assassinados depois que um troll supostamente queimado até a morte voltou de súbito à vida. Como são reclusos e extremamente letais, esses seres são pouco entendidos pela maior parte dos acadêmicos.

Troll do Lago

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 126 (12d10 + 60)

Deslocamento 6 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	13 (+1)	20 (+5)	8 (–1)	10 (+0)	6 (–2)

Perícias Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Gigante

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Anfíbio. O troll do lago pode respirar no ar e na água.

Olfato Aguçado. O troll do lago tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Regeneração. O troll do lago recupera 10 pontos de vida no começo do próprio turno. Caso o troll do lago sofra dano gélido ou ígneo, recupera apenas 5 pontos de vida no começo do próximo turno dele; caso sofra tanto dano gélido quanto ígneo, essa característica não funciona no começo de seu próximo turno. O troll do lago morre apenas se começar o próprio turno com 0 ponto de vida e não se regenerar.

Ações

Ataques Múltiplos. O troll do lago faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d8 + 5) cortante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) perfurante. Se o troll do lago acertar uma criatura com os dois ataques com as garras no mesmo turno, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 16 ou a arma que está usando (se for o caso) ganha uma penalidade permanente e cumulativa de -1 em jogadas de dano. Caso a penalidade some –5, a arma é destruída. Uma arma danificada pode ser consertada com as ferramentas de artesão adequadas durante um descanso longo.

Troll Esqueleto das Vinhas

Esses esqueletos, completamente cobertos por musgo e envoltos em vinhas florescentes, espreitam na escuridão das florestas mortas e dos bosques profanados.

Magia Obscura da Terra. Trolls esqueletos das vinhas guardam clareiras de dríades do espinho crepuscular e círculos sagrados dos druidas; alguns servem ainda como guardiões de colônias de vilas ou mesmo de espreitadores musgosos. Em cada caso, são criados pela magia obscura da terra para um propósito, e essa energia fornece a eles grande poder e resistência — mas não ajuda muito em termos de astúcia.

Constante Regeneração. As vinhas dos esqueletos se regeneram rápido, mesmo depois que eles morrem. Essa regeneração poderosa permite que trolls esqueletos das vinhas consigam reimplantar membros decepados. Apenas fogo ou ácido é capaz de destruí-los e tornar as vinhas inofensivas.

Vinculados ao Coração de uma Árvore. Trolls esqueletos das vinhas são ramos diretos de uma vinha principal que fica enrolada ao redor de uma árvore de dríade do espinho crepuscular, de um ente ou de um ent lamurioso. São seres irracionais. Têm apenas o ímpeto de defender a árvore-mãe, e são corações encantados de troll que existem dentro da árvore que fornecem poder para esses seres. Destruir o coração no centro da árvore mata instantaneamente o esqueleto vinculado a ele.

Troll Esqueleto das Vinhas

Planta Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 119 (14d10 + 42)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Salvaguardas Con +11
Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição exausto, envenenado, surdo
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas —
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Regeneração. O troll esqueleto das vinhas recupera 5 pontos de vida no começo do próprio turno caso esteja a até 3 metros de distância da vinha da dríade do espinho crepuscular, contanto que não tenha sofrido dano ácido ou ígneo desde o começo de seu turno anterior. O esqueleto morre apenas se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar, se a dríade do espinho crepuscular que o criou morrer ou se o coração de troll dentro da árvore da dríade ou do ent for destruído.

Ações

Ataques Múltiplos. O esqueleto faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d10 + 5) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d8 + 5) cortante.

Trolleano Ceifador

No norte, as massas se recolhem com medo à noite, temendo as trombetas e os uivos dos ceifadores chegando para matar e pilhar. A pele de um trolleano ceifador é grossa e nodosa, e ele ostenta garras e presas.

Selvagens Temíveis. Trolleanos têm a reputação merecida de serem criaturas bestiais, e os ceifadores ajudam a reforçar essa percepção entre seus vizinhos.

Líderes de Guerra. Invadir é uma das atividades padrão entre os trolleanos, e os ceifadores lideram os mais selvagens dentre os grupos que fazem incursões atrás de riquezas, seres para escravizar e suprimentos. Com frequência, eles recrutam outras criaturas ou mercenários para se juntarem aos bandos. Não é incomum ver humanos, gnolls ou hobgoblins sedentos por sangue no bando de um ceifador.

Falam com Espíritos. Os trolleanos ceifadores são consideravelmente tementes aos espíritos e fantasmas, e dão ouvidos aos xamãs do clã e às palavras dos poderosos feéricos ou gigantes. Eles preferem fazer suas invasões apenas em épocas de bons augúrios.

TROLLEANO CEIFADOR

Humanoide Médio (trolleano), neutro

Classe de Armadura 14 (gibão de peles)

Pontos de Vida 82 (11d8 + 33)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Salvaguardas Con +5, Sab +3, Car +3

Perícias Intimidação +5, Sobrevivência +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Trolleano

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Regeneração. O trolleano ceifador recupera 10 pontos de vida no começo do próprio turno. Essa característica não funciona caso o trolleano tenha sofrido dano ácido ou ígneo desde o fim de seu turno anterior. O trolleano morre apenas se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Casca Grossa. A pele do trolleano ceifador é grossa e resistente, garantindo um bônus de +1 em sua CA. Esse bônus já está fatorado na CA do trolleano.

Ações

Ataques Múltiplos. O trolleano ceifador faz três ataques corpo a corpo: dois com as garras e um de mordida ou dois com o machado de batalha e um com uma machadinha. Pode também fazer dois ataques à distância com as machadinhas.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d4 + 4) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d4 + 4) cortante.

Machado de Batalha. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) cortante, ou 9 (1d10 + 4) cortante se a arma for usada com as duas mãos. Usar o machado de batalha com as duas mãos impede o uso da machadinha.

Machadinha. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) cortante.

Grito de Batalha (Recarga 6). Até três aliados que possam ouvir o trolleano ceifador e que estejam a até 9 metros dele podem fazer um ataque corpo a corpo cada um como reação.

Túnica Vazia

Uma túnica vazia, feita de tecidos negros e roxos bordados com linhas prateadas e douradas, parecendo uma vestimenta de fabricação élfica. Às vezes, o buraco do capuz emana fumaça.

Movimento Silencioso. Uma túnica vazia enfurnada plana pelo ar, usando seu próprio poder ou tremulando ao redor do corpo de quem a comanda. O movimento parece esquisito de alguma forma, como se ela avançasse em um ritmo diferente daquele da pessoa que a veste.

Guardas. Criadas pelos feéricos das sombras como guardiãs discretas, túnicas vazias são geralmente acopladas à armaduras animadas como lacaios monolíticos, sendo depois expostas como se fossem peças de exibição.

Servas das Sombras. Membros da nobreza dos feéricos das sombras usam túnicas yazias como roupas comuns; eles as vestem para se esconder em fugas apressadas ou para ajudar em sequestros.

Natureza de Constructo. Uma túnica vazia não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Túnica Vazia

Constructo Médio, neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (10d8)
Deslocamento 0 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	1 (-5)

Salvaguardas Des +4, Con +2
Perícias Furtividade +4
Vulnerabilidades a Dano ígneo
Resistências a Dano contundente
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas entende Élfico e Umbralês, mas não é capaz de falar
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Sentinela Diligente. Túnicas vazias são feitas para ficar de olho em intrusos. Elas têm vantagem em testes de Sabedoria (Percepção).

Estrutura de Sombras. Túnicas vazias são feitas ao redor de uma delicada estrutura de sombras. Em caso de acerto crítico, elas se rasgam em pedaços e se dissipam em sombras.

Abraço Envolvente. Túnicas vazias podem dividir o mesmo espaço com uma criatura Média ou menor. A túnica vazia tem vantagem em jogadas de ataque contra qualquer criatura no mesmo espaço que ela.

Ações

Túnica Afiada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) cortante.

Pancada das Sombras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d4 + 4) contundente.

Armadilha das Sombras. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 6/18 m, um alvo. *Dano:* criaturas Grandes ou menores ficam contidas. A criatura se livra quando ela ou um aliado adjacente usar uma ação para ser bem-sucedido em um teste de Força CD 14. A armadilha das sombras tem 15 Pontos de Vida e CA 12.

URÉU

Uma serpente esguia voa pelo ar, suspensa por asas cobertas de penas de bronze. A cobra voadora dilata o capelo e sibila, expelindo um jato de centelhas alaranjadas da boca dotada de presas.

Uma uréu parece uma cobra de cores vibrantes. As escamas da serpente são de um azul de lápis-lazúli pintalgado de dourado. Os olhos brilham em branco, mas sua característica mais notável é o par de asas com penas de bronze. Ela paira graciosamente pelo ar, com uma vigilância deliberada que prova sua inteligência. Uma uréu cresce até pouco menos de um metro de comprimento, pesando cerca de 2,3 quilos.

Protetoras Divinas. Uréus são criaturas celestiais que carregam uma fagulha de fogo divino dentro de si e que chegam ao Plano Material sedentas por um propósito. Há quem diga que elas foram deliberadamente invocadas para o Plano Material, enquanto outros creem que encontraram o caminho até lá de outra forma, mas uma certeza é que as uréus foram criadas para proteger. Quando encontra uma missão digna, a serpente devota seu sopro flamejante e veneno cauterizante para proteger o objeto de atenção.

Uma uréu é fanaticamente leal à criatura a quem está protegendo. Apenas um tratamento grotescamente indigno ou uma maldade terrível podem fazer com que uma uréu quebre um vínculo estabelecido e vá embora.

URÉU

Celestial Minúscula, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 40 (9d4 + 18)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	9 (−1)

Perícias Percepção +4
Resistências a Dano ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 14
Idiomas entende Celestial e Comum, mas não é capaz de falar
Nível de Desafio 2 (450 XP)

Sobrevoo. A uréu não provoca um ataque de oportunidade quando voa para longe do alcance de um inimigo.

Vínculo de Proteção. Como uma ação bônus, a uréu estabelece um vínculo mágico como uma criatura voluntária a até 1,5 metro. Depois disso, independente da distância entre elas, a uréu sabe a direção e a distância em que a criatura vinculada está, e sempre conhece o estado geral de saúde da mesma. Esse vínculo dura até que a uréu ou o objeto de sua proteção morra ou até que a uréu encerre o vínculo como uma ação.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) perfurante mais 9 (2d8) pontos de dano venenoso, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou fica envenenado por 1 minuto. Enquanto estiver envenenado dessa maneira, o alvo sofre 9 (2d8) pontos de dano ígneo no começo do próprio turno. O alvo envenenado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Sopro Abrasador (Recarga 5–6). A uréu exala um cone de 4,5 metros de fogo. Criaturas na área sofrem 10 (3d6) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 12.

REAÇÕES

Salvadora Vinculada. Caso o objeto de proteção da uréu sofra dano, a uréu pode transferir tal dano para si mesma. As resistências e imunidades da uréu não se aplicam ao dano transferido.

Urochar (Sentinela Estranguladora)

Essa sanguessuga carmesim gigantesca se empertiga sobre os quatro tentáculos musculosos, cada um com cerca de 9 metros de comprimento. No topo do tronco contorcente, um grande olho sem pálpebras brilha com uma luz alaranjada e maligna, cercado por antenas tremulantes de 1,5 metro de comprimento e dotadas de penas.

Vagam pelo Submundo. As urochares estão entre os monstros mais temidos do submundo. Há muito perturbam os drows, os morloques e outras raças humanoides das profundezas. Estão sempre atrás da morte e dos agonizantes por toda a extensão do mundo até as margens do Rio Estige.

Devoram os Moribundos. Urochares se banqueteiam com os momentos finais das criaturas capturadas por seus tentáculos esmagadores. Embora rivalizem em poder com os terríveis neotelídeos, urochares são bastante passivas. Apenas assistem às lutas de vida ou morte de outras criaturas, e agem só para beber os momentos finais de um ser largado em uma fenda próxima ou pendurado por aí, saboreando os últimos suspiros de horror do mesmo.

Imortal. Sentinelas estranguladoras são efetivamente imortais. As espécimes Colossais das profundezas do submundo têm vários milênios de idade.

Urochar (Sentinela Estranguladora)

Aberração Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 256 (19d12 + 133)

Deslocamento 12 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	15 (+2)	24 (+7)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)

Salvaguardas Des +8, Con +13, Sab +8, Car +11

Perícias Furtividade +8, Percepção +8

Resistências a Dano elétrico, gélido; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam com prata

Imunidades a Dano trovejante

Imunidades à Condição amedrontado

Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 18

Idiomas entende Darakhul e Dialeto do Vazio

Nível de Desafio 17 (18.000 XP)

Espasmos da Morte. Quando uma sentinela estranguladora morre, libera todo o medo que consumiu ao longo da vida em uma única onda destruidora de almas. Todas as criaturas a até 18 metros dela devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Carisma CD 19 ou ficam amedrontadas. Uma criatura amedrontada sofre 13 (2d12) pontos de dano psíquico no começo de cada um de seus turnos devido ao golpe do pavor acumulado por séculos. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da sentinela estranguladora é Carisma (CD 19 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *queda suave*

3/Dia cada: *assassino fantasmagórico, mesclar-se às rochas, turvar*

1/Dia cada: *invisibilidade maior, mau olhado, tentáculos negros*

Escalada de Aranha. A sentinela pode escalar por superfícies difíceis, inclusive transitando de ponta-cabeça no teto, sem precisar de um teste de atributo.

Espremer-se. Apesar do tamanho, sentinelas estranguladoras têm corpos esguios e desprovidos de ossos, o que permite que se espremam por passagens pelas quais apenas uma criatura Pequena passaria, sem ter seu movimento ou sua capacidade de combate afetados.

Ações

Ataques Múltiplos. A sentinela faz quatro ataques com os tentáculos.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 20 (3d8 + 7) contundente, e o alvo fica agarrado (CD 17 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido. Cada um dos quatro tentáculos pode agarrar um alvo.

Olhar Paralisante (Recarga 5–6). A sentinela pode mirar uma criatura a até 18 metros com seu olhar sobrenatural. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 19 ou fica paralisado por 1 minuto. O alvo pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda ou caso o efeito termine sozinho, ela fica imune ao olhar da sentinela pelas próximas 24 horas.

Ações Lendárias

A urochar pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. A urochar recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dela.

Ataque Esmagador. A urochar esmaga uma criatura agarrada por seu tentáculo. O alvo sofre 25 (4d8 + 7) pontos de dano contundente.

Ataque com o Tentáculo. A sentinela faz um ataque com o tentáculo.

Salto Tentacular (Custa 2 Ações). Usando um dos tentáculos, a urochar se move por até 6 metros para um espaço desocupado adjacente a uma parede, teto, chão ou outra superfície sólida. Esse movimento não provoca reações. A urochar deve ter pelo menos um tentáculo livre (ou seja, sem agarrar uma criatura) para usar essa ação. Criaturas agarradas se movem com a urochar.

Urseano

Embora tenha a cabeça de um urso peludo, essa criatura humanoide veste armadura e empunha um machado de batalha e um martelo de guerra nas enormes patas equipadas com garras. É um bloco sólido feito de músculos que se ergue, imponente, mais alto que a maioria dos humanos.

Os urseanos brutamontes são criaturas intimidadoras. São brutos e poderosos, e combinam características de seres humanoides e de ursos. A cabeça é ursídea, com mandíbulas pesadas e dentes afiados. Uma pelagem escura cobre seu corpo, que é repleto de músculos. Urseanos adultos têm pelo menos 2,15 metros e pesam mais de 270 quilos.

Jurados ao Rei Urso. Urseanos são quase que universalmente súditos do Rei Urso, um dos grandes lordes feéricos. Os urseanos protegem as cidades em seu reino nortenho e vagam pelas estradas arborizadas dos ermos selvagens. A maior parte dos urseanos concentra-se ao redor da corte do próprio Rei Urso, onde jarls ursos governam seu povo desordeiro. Apenas alguns urseanos renegados, exilados ou rebeldes vivem permanentemente isolados dessa sociedade.

Passionais e Voláteis. Tempestuosos e joviais, os urseanos são sujeitos que vivem nos extremos. Celebram com grande paixão, e rapidamente chegam à raiva explosiva. Acertar diferenças em duelos que deixam cicatrizes permanentes é comum, assim como ver dois urseanos ensanguentados dividindo um barril de hidromel e uma conversa rouca depois de um arranca-rabo.

URSEANO

Humanoide Médio (urseano), caótico e bom

Classe de Armadura 14 (gibão de peles)

Pontos de Vida 45 (6d8 + 18)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	8 (–1)	12 (+1)	9 (–1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Gigante

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Frenesi (1/Descanso). Como ação bônus, o urseano pode disparar um frenesi furioso que dura 1 minuto. Enquanto estiver em frenesi, ele ganha resistência contra dano contundente, cortante e perfurante, e tem vantagem em jogadas de ataque. Jogadas de ataque feitas contra um urseano em frenesi têm vantagem.

Olfato Aguçado. O urseano tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem no olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O urseano faz três ataques: um com o machado de batalha, um com o martelo de guerra e um ataque de mordida.

Machado de Batalha. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) cortante, ou 9 (1d10 + 4) cortante se a arma for usada com as duas mãos.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) perfurante.

Martelo de Guerra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) contundente, ou 9 (1d10 + 4) contundente se a arma for usada com as duas mãos.

Ushabti

As órbitas oculares de uma grande máscara ornamentada se acendem subitamente, tomadas por uma luz dourada. Estalando os membros há muito não usados, essa figura enorme, vestida com uma armadura ancestral, ergue sua khopesh e seu cetro mais uma vez.

Servos das Tumbas. Ushabtis são colocados em tumbas antigas como servos dos ocupantes principais da mesma durante o pós-vida. São constructos muito resistentes, destinados a realizar trabalhos braçais e de manutenção no interior de tumbas seladas, dentro das quais trabalhadores de carne e osso não poderiam sobreviver.

Assassinam Ladrões de Tumbas. Ushabtis são mais comumente encontrados servindo na função de guardiões — uma que eles cumprem de maneira muito efetiva. Às vezes, um ushabti se destaca por causa do sangue de suas vítimas, que mancha sua forma. Algumas tumbas ficam cobertas com os ossos dos ladrões de tumba que os ushabti eliminaram.

Khopesh e Cetro. A maior parte dos ushabtis têm rostos e proporções humanas, com traços que lembram uma máscara mortuária. Quando estão em repouso, ficam de pé ou deitados com os braços cruzados sobre o peito, segurando uma espada kopesh e um cetro. Muitas variações já foram vistas, no entanto, incluindo alguns ushabtis completamente inumanos, com cabeça de animais ou formas abstratas e elaboradas como uma esfera solar ou corpos feitos inteiramente de pergaminhos de papiro.

Natureza de Constructo. Um ushabti não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Ushabti

Constructo Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 105 (10d10 + 50)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	9 (−1)

Salvaguardas Des +7, Car +3
Perícias Arcanismo +4, História +4, Percepção +8
Imunidades a Dano venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 18
Idiomas um idioma antigo à escolha do DM
Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Aura Dinástica. Uma criatura que começa o turno a até 4,5 metros de um ushabti deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17, a menos que o ushabti esteja incapacitado. Caso a criatura seja malsucedida na salvaguarda, seu fôlego é roubado; ela sofre 9 (2d8) pontos de dano necrótico e, até o fim do próximo turno do ushabti, não conseguirá falar mais alto do que um sussurro e nem conjurar magias que exijam um componente verbal. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda, fica imune à aura dinástica desse ushabti pelas próximas 24 horas.

Sanguessuga de Cura. Se uma criatura a até 9 metros do ushabti for recuperar pontos de vida com uma magia ou efeito mágico, a criatura recupera apenas metade da quantidade normal de pontos de vida; o ushabti recupera a outra metade.

Forma Imutável. O ushabti é imune a qualquer magia ou efeito que tenha como objetivo alterar sua forma.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do ushabti são mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O ushabti faz um ataque com o cetro de Medjai e um ataque com a khopesh.

Cetro de Medjai. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) contundente mais 10 (3d6) venenoso.

Khopesh. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) cortante.

Ushabtis em Midgard

O Reino Fluvial de Nuria-Natal é o lar de muitos ushabtis, mas as criaturas existem desde os tempos do Reino Carnidino de Bastet. Algumas histórias alegam que os ushabtis de cabeça felina de Tes-Luria estão reconstruindo lentamente a cidade de sua senhora enterrada; dizem ainda que, um dia, quando a água fluir pelos aquedutos escondidos, os ushabtis de Tes-Luria liderarão os gateanos em uma nova era de massacres sangrentos e dominação felina das Terras do Sul.

VÆTTIR

Vættires são espíritos ancestrais — às vezes protetivos e solícitos, mas que exigem reverência e ficam irados quando se sentem ofendidos.

Servos da Terra. Os vættires da terra vivem em túmulos. Os vættires dos mares vivem em lagos, em rios ou no mar. Indivíduos de ambos os tipos usam cotas de malha ancestrais e carregam machados de bronze nas mãos pálidas. São servos da terra, e caçam aqueles que desrespeitam a natureza ou as leis e tradições antigas.

Invejosos e Irados. Um vættir irado ergue-se de seu túmulo quando seus bens são roubados postumamente (inclusive heranças passadas para descendentes vivos) ou quando eles são desrespeitados — manter o dragão de proa ainda atado a um dracar é uma ofensa comum, assim como deixar de fazer oferendas. Vættires protegem invejosamente tanto honras quanto tesouros, e podem ser inimigos incansáveis mesmo em questões pequenas como uma palavra dita sem querer ou uma única moeda roubada.

Ajudantes Perigosos. A pele azul e enegrecida de um vættir está sempre esticada sobre os ossos e tendões, e os lábios estão sempre retorcidos em um sorriso cruel. Existe uma variedade mais rara de vættires, de um branco ósseo, que se preocupa pouco com posses materiais, protegendo mais a honra ou um pedaço específico de terra. As duas variedades atendem às invocações de descendentes ou de moradores de vilarejos próximos. Os vættires invocados perambulam por hospedarias ou tavernas, e sentam-se junto daqueles que os chamaram, prontos para servir. Porém, há sempre um preço a pagar — e, frequentemente, a ajuda de um vættir sai mais cara do que o esperado.

Natureza de Morto-Vivo. Um vættir não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

VÆTTIR

Morto-vivo Médio, ordeiro e mau

Classe de Armadura 15 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 120 (16d8 + 48)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Salvaguardas Des +4, Con +5, Sab +3, Car +4

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, visão verdadeira 9 m, Percepção passiva 11

Idiomas todos os que conhecia em vida

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Vínculo Cobiçoso. Vættires de corpo escuro podem ver o rosto de qualquer criatura que esteja segurando ou carregando itens que o vættir tenha clamado como seus. Ele também detecta a direção e a distância em que estão todos os itens que um dia já foram seus, mesmo que o objeto esteja em posse de outra pessoa. Se o item mudar de mãos, o novo proprietário se torna o alvo da caçada do vættir. Vættires de pele pálida enxergam indivíduos que os ofenderam. Nem o tempo e nem a distância afetam essas habilidades, contanto que os dois envolvidos estejam no mesmo plano.

Imortais. Os vættires são destruídos quando têm seus pontos de vida reduzidos a 0, mas voltam ao não-vida no ponto em que sucumbiram, no anoitecer seguinte, com os pontos de vida máximos. Um vættir pode ser morto apenas por decapitação, tendo suas cinzas jogadas ao mar após o cadáver ser queimado ou sendo devolvido à tumba — nesse caso, deve ser enterrado com uma tesoura sobre o peito e os pés atravessados por cavilhas.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do vættir é Carisma (CD 12 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

2/Dia cada: *forma gasosa, marca do predador*

1/Dia cada: *aumentar/reduzir, montaria fantasmagórica*

1/Semana cada: *missão, remover maldição, rogar maldição*

Sensibilidade à Luz Solar. Vættires evitam a luz do dia. Enquanto estiver sob luz solar, ele tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O vættir faz dois ataques com o machado grande ou dois ataques com o arco longo.

Machado Grande. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d12 + 5) cortante mais 3 (1d6) necrótico.

Arco Longo. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) perfurante.

Sopro de Cadáver (Recarga 5–6). O vættir expele um cone de 4,5 metros de gás pútrido. As criaturas nessa área devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou ficam envenenadas por 1d4 rodadas.

Olhar Enlouquecedor (1/Dia). Um vættir pode fixar seu olhar nos olhos de uma criatura e levá-la à loucura. Qualquer criatura a até 9 metros de um vættir que seja foco desse olhar deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 12 ou sofre de confusão(como na magia) por 1d4 rodadas. Caso seja bem-sucedida na salvaguarda, a criatura fica imune ao efeito por 24 horas.

VALQUÍRIA

Essas mulheres guerreiras, armadas com espadas de aparência cruel, cavalgam em enormes lobos alados. Todas são belas, graciosas e ferozes como um machado de batalha bem afiado.

Definidoras dos Massacres. As valquírias são enviadas por Odin para decidir o resultado de batalhas e para coletar as almas dos bravos guerreiros mortos. Montadas em terríveis lobos alados (lobos invernais com um deslocamento de voo de 24 metros), visitam os campos de batalha para impor a vontade de seu mestre, cercadas por corvos e gralhas-azuis. As valquírias ficam invisíveis durante essas missões, soltando magias de *perdição* ou *bênção* conforme decretado pelo destino.

Desprezam Humanoides. Elas amam animais, especialmente pássaros, mas desdenham de humanoides por os considerar fracos e covardes. Todas as valquírias amam batalhas e derramamentos de sangue, e muitas são cruéis e insensíveis.

Grupos Neutros. Valquírias raramente interferem em assuntos mortais, exceto para garantir o resultado apropriado das batalhas. Quando o dever exige, como punição ou quando (muito raramente) se apaixona, uma valquíria pode vagar pelo mundo mortal.

VALQUÍRIA

Celestial Médio, neutro

Classe de Armadura 16 (cota de malha) ou 18 (cota de malha com escudo)

Pontos de Vida 112 (15d8 + 45)

Deslocamento 9 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	19 (+4)	18 (+4)

Salvaguardas For+12, Des+12, Con+11, Int+5, Sab+8, Car+12

Perícias Percepção +8

Resistências a Dano ácido, elétrico, gélido, ígneo, trovejante

Imunidades a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades à Condição amedrontado

Sentidos visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 18

Idiomas Anão, Comum, Gigante; mais Dom em Línguas (ver abaixo)

Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Armas Asgardianas. Os ataques com arma da valquíria são mágicos. Quando ela acerta com qualquer arma, causa 11 (2d10) pontos de dano radiante extra (já inclusos nos ataques listados abaixo).

Capa da Perdição. Qualquer criatura que começa o próprio turno a até 18 metros de uma valquíria sente sua presença perturbadora, e deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 16 ou fica amedrontada por 1d4 rodadas. Aquelas que são bem-sucedidas ficam imunes ao efeito por 24 horas. A valquíria pode suprimir essa aura à vontade.

Dom em Línguas. Valquírias adquirem fluência em qualquer idioma que elas escutem por pelo menos 1 minuto, retendo esse conhecimento para sempre.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração da valquíria é Sabedoria (CD 16 para evitar magia, +8 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *acudir os moribundos, benção, chama sagrada, falar com animais, invisibilidade, perdição, taumaturgia*

5/Dia cada: *palavra curativa, repouso tranquilo, vínculo de proteção*

3/Dia cada: *palavra curativa em massa, revivificar, sinal de esperança*

1/Dia cada: *comunhão, missão, movimentação livre, proteção contra morte*

AÇÕES

Espada Longa. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) cortante, ou 9 (1d10 + 4) cortante se a arma for usada com as duas mãos, mais 11 (2d10) radiante.

Lança. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +8 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) perfurante, ou 8 (1d8 + 4) perfurante se a arma for usada com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo, mais 11 (2d10) radiante.

AÇÕES LENDÁRIAS

Uma valquíria pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. A valquíria recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dela.

Conjurar um Truque. A valquíria conjura uma magia de sua lista de magias à vontade.

Ataque com a Lança ou com a Espada Longa. A valquíria faz um ataque com a lança ou um ataque com a espada longa.

Colher os Caídos (Custa 2 Ações). Uma valquíria pode coletar a alma de um corpo recém-morto e vinculá-la a uma arma ou a um escudo. Apenas uma alma pode ser vinculada a cada objeto. Indivíduos cujas almas foram vinculadas não podem ser revividos por nenhum meio inferior a uma magia de *desejo* ou outro efeito mágico. Uma valquíria pode, da mesma forma, liberar qualquer alma que tenha sido vinculada por outra valquíria, ou transferir uma alma vinculada de um objeto para o outro. Uma vez vinculada, a alma garante ao item um bônus de +1 para cada 4 níveis da criatura a quem a alma pertencia (até no máximo +3), e essa magia substitui qualquer outra já presente no item. Parte do bônus, ao critério do DM, pode se tornar uma qualidade especial coerente (a alma de um gigante do fogo pode resultar em uma arma flamejante, por exemplo).

Vampiro do Umbral

Um vampiro do umbral é uma criatura ínfera — um ser que um dia foi humano, mas que foi distorcido por uma maldição antiga até se tornar apenas um reflexo do que era. Tem a aparência de um humano mortalmente pálido, magro e com cabelos pegajosos, vestido com trapos nojentos. Fiapos nevoentos de escuridão emanam das órbitas oculares vazias, das cavidades nasais e da boca da criatura.

Origem Amaldiçoada. Dizem as lendas que, em uma cidade cujas origens se perderam nas eras, havia um conluio de magos com o poder de manipular o fluxo do tempo, fazendo com que os habitantes do local fossem imortais. Quando os magos morreram e deixaram de conter a devastação do tempo, os habitantes envelheceram séculos em alguns instantes. Mas, em vez de morrer, os miseráveis permaneceram em seu reino obscuro.

Vinculados à Escuridão. Todos os vampiros do umbral são originários da Cidade Caída das Sombras; na maioria das vezes, são encontrados apenas nesse lugar esquecido. Apesar dos horrores que a cidade contém, aventureiros continuam a procurá-la, perseguindo as lendas sobre artefatos poderosos e tesouros sem fim, acumulados durante os tempos áureos da civilização. Ocasionalmente, um vampiro do umbral passa para o mundo mortal, onde se esconde em locais nunca ou pouco tocados pela luz solar, emergindo à noite atrás de novas vítimas.

Natureza de Ser das Sombras. Um vampiro do umbral não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Vampiro do Umbral

Ínfero Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 84 (13d8 + 26)

Deslocamento 0 m, voo 12 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Salvaguardas Des +7, Car +7

Perícias Furtividade +7, Percepção +5

Resistências a Dano ácido, elétrico, ígneo, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano gélido, necrótico, venenoso

Imunidades à Condição agarrado, caído, contido, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Dialeto do Vazio, Umbralês

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Movimento Incorpóreo. O vampiro do umbral pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) pontos de dano energético se terminar o próprio turno dentro de um objeto sólido.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do vampiro do umbral é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *reflexos, transição planar* (apenas no Plano das Sombras)

1/dia cada: *perdição* (apenas na meia-luz ou na escuridão), *tentáculos negros*

Mescla Sombria. Quando estiver na meia-luz ou na escuridão, o vampiro do umbral pode Esconder-se como uma ação bônus, mesmo se estiver sendo observado.

Golpe nas Sombras. O alcance do ataque de Aperto do Umbral aumenta em 3 metros e o dano que causa aumenta em 4d6 pontos, quando tanto o vampiro do umbral quanto o alvo de seu ataque estiverem na meia-luz ou na escuridão e o vampiro do umbral estiver escondido do alvo.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz direta do sol, o vampiro do umbral tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na visão.

Ações

Aperto do Umbral. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (4d6 + 4) gélido, e o valor de Força do alvo é reduzido em 1d6 pontos. O alvo morre caso tenha seus pontos de Força reduzidos a 0. Caso contrário, a redução perdura até que o alvo termine um descanso curto ou longo.

Caso humanoides que não sejam maus morram por causa desse ataque, uma sombra surge do cadáver 1d4 horas depois.

Vazium

Tentáculos negros oscilantes se estendem desse orbe indistinto feito de pura sombra. O traço quase imperceptível de algo verde, como um olho, aparece por um instante no centro do globo, voltando a desaparecer logo depois.

Convocados da Escuridão. Vaziums são criaturas do mais escuro vazio, o espaço gélido entre as estrelas. São trazidos aos reinos mortais por praticantes de uma magia imunda e corrupta, conhecida por destruir a mente daqueles que a exercem. Eles são frequentemente invocados como servos por dragões do vazio, e já foram vistos como guardiões dos templos no Platô de Leng.

Comedores de Luz. Diz-se que os vaziums devoram a vida, o conhecimento e a própria luz para se nutrir; os lugares que eles habitam são conhecidos pelo frio úmido e pela escuridão. Vaziums são invocados por seres ávidos pelo poder a qualquer custo, e — apesar da reputação sombria — servem muito bem por anos ou mesmo décadas, até que um dia se voltam contra quem os invocou. Quando conseguem matar a criatura invocadora, crescem em força e voltam ao vazio. O que exatamente os vaziums buscam antes de serem invocados e qual o gatilho para sua traição permanecem um mistério.

Tentáculos Gélidos. São criaturas da mais profunda escuridão, e mal pode-se dizer quem têm uma forma. Consistem majoritariamente em uma série de tentáculos de sombras sólidas. Os tentáculos se juntam em um ponto central e formam uma esfera , que tem em seu meio algo como um olho que aparece intermitentemente.

Embora os tentáculos se estendam por cerca de 3 metros, o centro de um vazium não tem mais de 1,2 metro de diâmetro. Ele não tem peso algum, sendo capaz de disparar pelo ar ou pelo vazio com uma velocidade impressionante.

Vazium

Aberração Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 110 (20d10)

Deslocamento 0 m, voo 15 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	22 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)

Salvaguardas Con +4, Int +6, Sab +7, Car +4

Perícias Furtividade +10

Imunidades a Dano necrótico

Imunidades à Condição caído, exausto, petrificado

Sentidos visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas telepatia 18 m

Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Alimentados pela Escuridão. Um vazium que esteja em escuridão mágica no começo do próprio turno recupera 5 pontos de vida.

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos, exceto contra os que causem dano radiante.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do vazium é Sabedoria (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, escuridão, medo*

3/Dia cada: *raio místico* (3 raios), *tentáculos negros*

1/Dia cada: *força fantasmagórica, inverter a gravidade*

Invisibilidade Natural. Um vazium que esteja em escuridão total é considerado invisível para criaturas que têm visão normal ou visão no escuro.

Ações

Ataques Múltiplos. O vazium faz quatro ataques com os tentáculos.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d8 + 6) cortante mais 11 (2d10) necrótico.

Explosão Necrótica (Recarga 5–6). O vazium produz uma explosão de energia necrótica em uma esfera com 6 metros de raio centrada nele mesmo. Todas as criaturas na área sofrem 35 (10d6) pontos de dano necrótico, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 17.

Vento Putréfico

Um vento putréfico vem na forma de uma rajada gélida de ar, fazendo folhagens próximas apodrecerem e contaminando todas as criaturas no caminho com uma sensação de pavor.

Ar das Tumbas. Um vento putréfico é uma criatura morta-viva feita de ar imundo e poeira de túmulo, emanada por várias criaturas mortas-vivas em tumbas perdidas e grandes necrópoles.

Batedores de Exércitos Mortos-Vivos. Um vento putréfico carrega o fedor imundo da morte consigo. Às vezes, voa na vanguarda de exércitos mortos-vivos e legiões de túmulos, ou então circula ao redor de cidades e civilizações há muito extintas.

Murchando Lavouras. Ventos putréficos às vezes vagam aleatoriamente por charnecas e desertos, arruinando toda a vida que encontram e deixando apenas fome e morte por onde passam. Isso é especialmente perigoso quando vagam por campos cheios de lavouras; podem destruir colheitas inteiras em minutos.

Natureza de Morto-Vivo. Um vento putréfico não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

VENTO PUTRÉFICO

Morto-vivo Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 82 (11d10 + 22)

Deslocamento 0 m, voo 18 m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	10 (+0)

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano necrótico, venenoso

Imunidades à Condição agarrado, amedrontado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos Percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Forma de Ar. O vento putréfico pode entrar no espaço de outra criatura e parar ali. Também pode passar por um espaço de até 2,5 centímetros sem precisar se espremer.

Presença Poluidora. Todas as plantas normais e líquidos no mesmo espaço que um vento putréfico terminam o turno do vento putréfico arruinados e amaldiçoados. Vegetações normais morrem em 1d4 dias, e criaturas do tipo planta sofrem o dobro de dano pela ação do Vento da Decadência. Líquidos deixados sem supervisão tornam-se nocivos e deixam de ser potáveis.

Invisibilidade. O vento putréfico é invisível, como se sob efeito de uma magia de *invisibilidade maior*.

AÇÕES

Vento da Decadência. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 0 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) contundente mais 14 (4d6) necrótico. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou é amaldiçoado com a podridão da tumba. O alvo amaldiçoado não pode recuperar pontos de vida, e seus pontos de vida máximos decaem 10 (3d6) pontos a cada 24 horas. Caso a maldição reduza os pontos de vida máximos da criatura a 0, ela morre e tem o corpo transformado em poeira. A maldição perdura até que seja removida por *remover maldição* ou outro efeito mágico.

Verme da Geada

Essas lesmas compridas e protegidas por uma carapaça resplandecem como gelo. Um buraco em uma das extremidades serve como boca, de onde pendem longos tentáculos.

Vermes da geada às vezes são mantidos como guardas pelos gigantes do gelo.

Escavadores do Gelo. Os tentáculos do verme da geada o ajudam a escavar o gelo e a neve, além de permitir que ele absorva os nutrientes de suas presas. Sua pele pálida e quase translúcida é coberta de cristais de gelo, o que faz com que seja difícil vê-lo em seu habitat nevado.

Borrifam Gelo Negro. Esses vermes são caçadores vorazes, e a habilidade que têm de expelir espinhos de gelo e carne pútrida os torna extremamente perigosos.

Verme da Geada Adulto

Elemental Grande, neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (10d10 + 50)

Deslocamento 9 m, escavação 9 m (neve, gelo), natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	6 (–2)	14 (+2)	3 (–4)

Salvaguardas For +8, Con +8

Imunidades a Dano gélido, necrótico

Sentidos visão no escuro 60 m, Percepção passiva 12

Idiomas —

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Nascidos da Geada. O verme da geada pode respirar no ar e na água.

Rodeados de Gelo e Morte. Um verme da geada está sempre cercado por uma aura de magia gélida e necrótica. No começo do turno do verme da geada, inimigos a até 1,5 metro sofrem 2 (1d4) pontos de dano gélido mais 2 (1d4) pontos de dano necrótico. Caso dois ou mais inimigos sofram dano por causa da aura no mesmo turno, o borrifo de gelo negro é recarregado automaticamente.

Ações

Ataques Múltiplos. O verme da geada faz dois ataques com os tentáculos.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d6 + 5) cortante. Se os dois ataques com os tentáculos acertarem o mesmo alvo em um único turno, o alvo fica agarrado (CD 15 para escapar). O verme da geada pode agarrar apenas uma criatura por vez, e não pode usar o tentáculo ou o ataque de devorar contra um alvo diferente enquanto estiver agarrando uma criatura.

Devorar. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 18 (2d12 + 5) cortante. Se o alvo estiver agarrado pelo verme da geada, sofre 13 (2d12) pontos de dano gélido adicionais.

Borrifo. Em uma linha de 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Todas as criaturas nessa linha sofrem 26 (4d12) pontos de dano necrótico e ficam cegas; obter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 15 evita a cegueira. O alvo cego pode repetir a salvaguarda ao final do próprio turno, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Larva de Verme da Geada

Elemental Médio, neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (6d8 + 18)

Deslocamento 9 m, escavação 6 m (neve, gelo), natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	4 (–3)	12 (+1)	3 (–4)

Salvaguardas For +5, Con +5

Resistências a Dano gélido

Sentidos visão no escuro 60 metros, Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Nascidos da Geada. A larva de verme da geada pode respirar no ar e na água.

Faminto. No estágio de larva, o verme é sofregamente faminto. Larvas de verme da geada podem fazer ataques de oportunidade contra inimigos que desengajem.

Ações

Ataques Múltiplos. A larva de verme da geada faz um ataque com os tentáculos e um ataque de trituração.

Tentáculo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) cortante.

Trituração. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) cortante.

Verme Fisgador

Tão paciente quanto um pescador, o verme fisgador acende um farol na escuridão e espera pela próxima refeição.

Armadilhas de Seda. O verme fisgador se enterra no teto das cavernas e túneis, onde cria armadilhas feitas de seda resistente coberta de muco grudento. Depois, ele atrai presas para as armadilhas enquanto fica escondido, em segurança, emergindo da toca apenas para se alimentar. Com dezenas de armadilhas espalhadas por aí, o verme fisgador invariavelmente arruma o que comer.

VERME FISGADOR

Monstruosidade Enorme, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 133 (14d12 + 42)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	5 (−3)	16 (+3)	3 (−4)	14 (+2)	1 (−5)

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição caído, cego, enfeitiçado, envenenado, surdo

Sentidos sismiconsciência 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas —

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Escalada de Aranha. O verme pode escalar superfícies difíceis, inclusive transitando de ponta-cabeça no teto e ao longo das linhas das armadilhas, sem precisar de um teste de atributo. O verme fisgador nunca fica contido pelas próprias armadilhas ou por armadilhas de outros vermes fisgadores.

Tato Aguçado. O verme fisgador tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem na vibração.

Arapuca Transparente. Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 12 deve ser feito para enxergar as linhas da armadilha do verme; o teste é sempre realizado com desvantagem, a menos que a pessoa que está buscando tenha alguma maneira de superar a invisibilidade das armadilhas. Uma criatura que entra em um espaço contendo armadilhas de teia de um verme fisgador deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou fica contida pelas armadilhas grudentas (CD 14 para escapar). A salvaguarda é feita em desvantagem se a criatura não souber da presença das teias da armadilha.

Ações

Ataques Múltiplos. O verme fisgador faz um ataque de mordida. Ele também faz um ataque com fios contra cada criatura contida em suas teias que estiver ao alcance de seus fios — ao enrolar uma criatura, o verme interrompe os ataques com fios contra as outras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6 + 2) perfurante mais 3 (1d6) ácido.

Fios. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 13 (3d8) ácido, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou é puxado para perto do verme fisgador (se ainda não o estiver). Depois, fica agarrado nos fios do verme (CD 12 para escapar). Enquanto agarrada dessa maneira, a criatura fica contida pelo verme fisgador (mas não por suas armadilhas), não consegue respirar e sofre 22 (5d8) pontos de dano ácido no começo de cada turno do verme fisgador. Uma criatura que escapa do ataque com fios de um verme fisgador direto para um espaço ocupado por outras armadilhas precisa ser bem-sucedida imediatamente em uma salvaguarda de Destreza CD 12 para evitar ser contida de novo.

Isca Etérea (Recarga 4–6). O verme fisgador seleciona um ponto a até 6 metros dele; tal ponto brilha com uma pálida luz azul até o começo do próximo turno do verme. Todas as criaturas que puderem ver a luz no começo do próprio turno devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 12 ou ficam enfeitiçadas até o começo do próximo turno delas. Uma criatura enfeitiçada dessa maneira deve usar sua ação para correr na direção da luz pela rota mais direta; além disso, falha automaticamente nas salvaguardas para não ser contida nas armadilhas e ainda trata o verme como invisível.

Verme Sataque

A carapaça forte desse verme gigante é dura como pedra. A garganta escancarada infestada de vermes que são miniaturas dele mesmo.

Predadores Elementais. Vermes sataque são predadores terríveis vindos do Plano da Terra Elemental. Têm 9 metros de comprimento e 3 metros de largura, além de uma carapaça marrom e áspera incrustada de pedras. Devoram rochas e carne com igual facilidade.

Entranhas Cheias de Larvas. Vermes sataque são solitários; aproximam-se uns dos outros apenas para acasalar. As crias são incubadas dentro das entranhas do verme. As criaturas que engolem são digeridas simultaneamente pelo verme adulto e pelas larvas.

Presença Dolorosa. Ruídos ultrassônicos e tremores mágicos que rasgam carne e ossos fazem a simples presença de um verme sataque ser altamente desconfortável para criaturas do Plano Material.

Verme Sataque

Elemental Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 172 (15d12 + 75)

Deslocamento 6 m, escavação 6 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	6 (–2)	20 (+5)	5 (–3)	12 (+1)	9 (–1)

Perícias Furtividade +2 (+6 na areia, na lama ou em terreno rochoso), Percepção +5

Vulnerabilidades a Dano trovejante

Resistências a Dano ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano ácido, venenoso

Imunidades à Condição envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos sismiconsciência 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas entende Dialeto Obscuro e Terrâneo, mas não pode falar

Nível de Desafio 10 (5.900 XP)

Aura de Agonia. A presença do verme sataque causa dor nas criaturas nativas do Plano Material. Qualquer criatura que começa seu turno a até 9 metros do verme sataque deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 17. Caso a criatura seja malsucedida na salvaguarda, fica envenenada até o começo de seu próximo turno. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda, fica imune à Aura de Agonia do verme sataque pelas próximas 24 horas.

Deslizar na Terra. O verme sataque pode escavar através da terra e de rochas não mágicas que não tenham sido trabalhadas. Escava sem perturbar o material enquanto se desloca por ele.

Monstro de Cerco. O verme sataque causa dano em dobro a objetos e estruturas.

Ações

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 24 (4d8 + 6) perfurante. Caso o alvo seja uma criatura Grande ou menor, deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 18, ou é engolido pelo verme sataque. Uma criatura engolida fica cega e contida e tem cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora do verme sataque. Além disso, sofre 7 (2d6) pontos de dano contundente mais 7 (2d6) pontos de dano cortante mais 7 (2d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno do verme sataque. O verme sataque pode ter apenas um alvo engolido por vez. Caso o verme sataque sofra 20 pontos de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 no fim desse turno, ou então regurgita a criatura engolida. Ela fica caída em um espaço a até 1,5 metro do verme sataque. Caso o verme sataque morra, uma criatura engolida não fica mais contida. Ela pode escapar do cadáver usando um movimento de 3 metros, deixando de ficar caída.

Vesiculosa

Essa poça brilhante se destaca no meio de plantas viçosas, verdejantes e cheias de brotos.

Oásis Subterrâneo. Uma vesiculosa é uma enorme planta carnívora subterrânea que ocorre nos oásis; elas estimulam o crescimento de plantas ao redor e atraem as presas com odores soporíficos e águas envenenadas. O corpo de uma vesiculosa fica enterrado debaixo do solo, com as gavinhas brotando da superfície na forma de emaranhados filamentosos. Ela captura refeições com essas gavinhas, puxando-as para dentro da boca. Geralmente, as refeições acabam inconscientes, mas as gavinhas conseguem lutar, caso seja necessário.

Rico Coração de Safira. O coração de uma vesiculosa lembra um pedaço de safira, e é muito valorizado por alquimistas (rende até 1.000 PO). Ele pode ser encontrado após uma ou duas horas de escavação intensa.

Vesiculosa

Planta Colossal, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 203 (14d20 + 56)

Deslocamento 0 m, escavação 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	2 (–4)	14 (+2)	2 (–4)

Perícias Percepção +6

Resistências a Dano contundente, ígneo, perfurante

Imunidades à Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, surdo

Sentidos sismiconsciência 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas —

Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Aparência Falsa. Enquanto a vesiculosa ficar imóvel, ela é indistinguível de uma poça normal de água.

Fúria de Gavinhas. A vesiculosa é cercada o tempo todo por quatro fúrias médias de gavinhas minúsculas, que se movem conforme as ordens da vesiculosa. Cada fúria tem um deslocamento de 9 metros, pode ser mirado independentemente, tem 25 pontos de vida e (ao contrário da planta-mãe) é muito vulnerável a dano ígneo. Além disso, as fúrias têm as mesmas estatísticas que o corpo principal da vesiculosa. Para cada fúria cujos pontos de vida são reduzidos a 0, a vesiculosa perde um ataque de Aprisionar. Uma fúria destruída cresce de novo em 24 horas.

Água Adocicada. A poça da vesiculosa exala uma fragrância que atrai criaturas para beber. Criaturas que não sejam mortas-vivas ou constructos a até 18 metros devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria CD 16 ou sentem necessidade de se aproximar da vesiculosa e beber da poça. A água é geladinha e refrescante, mas contém um veneno soporífero: qualquer criatura (que não seja um morto-vivo ou um constructo) que bebe dela recupera 1d4 pontos de vida e 1 nível de exaustão. Porém, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 contra veneno ou fica inconsciente por 1 minuto. Caso ela falhe na salvaguarda por 5 pontos ou mais, fica inconsciente por uma hora. A criatura desperta caso sofra dano ou caso outra criatura execute uma ação para despertá-la com uma sacudida.

Verdejante. A seiva da vesiculosa penetra no solo, deixando a vegetação próxima exuberante. A qualquer instante, 3d6 frutos benéficos (frutas, nozes, figos, tâmaras) podem ser encontrados a até 9 metros da vesiculosa. Eles têm o mesmo efeito dos frutos de uma magia de *bom fruto*, mas mantêm a potência por uma semana após serem colhidos ou após a morte da vesiculosa.

Ações

Ataques Múltiplos. A vesiculosa usa Aprisionar quatro vezes e Enrolar e Engolfar uma vez cada. Ela perde um ataque de Aprisionar para cada fúria de gavinhas que for destruído.

Aprisionar. A vesiculosa mira em uma criatura Grande ou menor a até 1,5 metro de uma das fúrias de gavinhas. O alvo sofre 10 (4d4) pontos de dano perfurante e fica agarrado (CD 15 para escapar), ou sofre metade do dano e não fica agarrado caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 17. Até o fim do agarramento, o alvo fica contido e tem desvantagem em testes de Força e salvaguardas de Força. A fúria de gavinhas também não pode aprisionar outro alvo.

Enrolar. Cada fúria de gavinhas com uma criatura agarrada se move até 6 metros na direção do corpo principal da vesiculosa. As gavinhas se estendem por até 30 metros de distância do corpo principal.

Engolfar. A vesiculosa engolfa as criaturas contidas ou inconscientes a até 1,5 metro do corpo principal (até 2 criaturas Grandes, 4 Médias ou 8 Pequenas ao mesmo tempo). Uma criatura engolfada fica contida, recebendo cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora da vesiculosa. Além disso, ela sofre 21 (6d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno da vesiculosa. Quando a vesiculosa se move, a criatura agarrada se move com ela. Uma criatura engolfada pode tentar escapar usando uma ação para fazer um teste de Força CD 15. Caso seja bem-sucedida, a criatura escapa e entra em um espaço, à escolha dela, a até 1,5 metro do corpo principal da vesiculosa.

Vila

Essas mulheres belas e magras cavalgam grandes cervos. Têm os cabelos da cor da grama na primavera, uma pele que lembra madeira polida e olhos cinzentos como uma tempestade anunciada.

Primas das Dríades. As vilas são parente das dríades. Assim como suas primas, servem como protetoras das florestas mais profundas.

Exigem Juramentos. Enquanto as dríades usam a sedução para alcançar seus objetivos, as vilas coagem e ameaçam. Exigem juramentos dos intrusos e os fazem cumpri-los com ferocidade. Vilas se deleitam testando a virtude dos viajantes e atormentando aqueles que são cruéis e pouco caridosos, trazendo mau tempo e azar. Aventureiros particulamente ofensivos podem sofrer de má sorte por meses porque um grupo de vilas dança silenciosamente ao redor do campo deles todas as noites.

Caçam com uma Matilha. Vilas raramente viajam ou lutam sozinhas; são frequentemente vistas na companhia de alseídes, lobos, pumarunas ou cervos. Em combate, às vezes montam cervos rápidos para escapar melhor caso o andamento da batalha seja desfavorável a elas.

Vila

Feérico Médio, ordeiro e neutro

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 77 (14d8 + 14)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Salvaguardas Des +8, Con +4, Sab +5, Car +6

Perícias Furtividade +8, Intimidação +6, Intuição +5, Lidar com Animais +8, Percepção +8

Resistências a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 18

Idiomas Comum, Silvestre; telepatia 18 m (apenas com feras)

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Dança dos Azarados (1/Dia). Vilas que dançam por uma hora criam um anel de fadas de pequenos cogumelos cinzentos. O anel dura sete dias e tem um diâmetro de 15 metros multiplicado pelo número de vilas dançantes. Criaturas que não sejam vilas e que durmam dentro do anel (inclusive sonos mágicos) têm desvantagem em testes de atributos por 24 horas após acordarem.

Perspicácia na Floresta. Enquanto estiverem em ambientes de floresta, vilas têm um bônus de +4 em testes de iniciativa.

Mescla com a Floresta. Uma vila pode se mesclar a qualquer árvore da floresta pelo tempo que desejar, similar ao resultado de uma magia de *mesclar-se às rochas*.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata da vila é Carisma (CD 14 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

3/Dia: *sono*

1/Semana: *controlar o clima*

Ações

Ataques Múltiplos. A vila faz dois ataques com a espada curta ou dois ataques com o arco curto.

Espada Curta +1. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d6 + 6) perfurante.

Arco Curto +1. *Arma de Combate à Distância:* +9 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d6 + 6) perfurante.

Fascinação (1/Dia). Quando uma vila canta, todas as criaturas a até 18 metros dela e que possam escutar devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Carisma CD 14 ou ficam atordoadas por 1d4 rodadas. As criaturas bem-sucedidas na salvaguarda ficam imunes ao canto dessa vila por 24 horas.

Canção da Floresta (1/Dia). A vila convoca magicamente 2d6 lobos ou 2 pumarunas. As criaturas convocadas chegam em 1d4 rodadas, agindo como aliadas da vila e obedecendo seus comandos falados. As feras perduram por 1 hora, até que a vila morra ou até que a vila as dispense como uma ação bônus.

Vilas em Midgard

As vilas são as servas de Baba Yaga, e ela não nega isso. Baba Yaga tem muitas filhas, uma nação inteira a seu comando, embora raramente recorra a elas. Quando o faz, porém, as filhas obedientes respondem ao seu chamado às centenas. Elas vivem nas profundezas da Floresta de Margreve e no Bosque Fantasma, entre outros lugares, e, de certo modo, são amigas das filhas de Perun.

Violador do Sonhar

Esse humanoide magro como um graveto, de rosto redondo como a lua, olhos de predador e uma crina de penas de falcão dá piruetas por aí com a agilidade de um dançarino. Por entre os dedos longos e equipados com garras, escorre uma areia que brilha com a luz gélida das estrelas.

Portadores de Pesadelos. Violadores do sonhar são sinistros portadores do sono e dos sonhos. Visitam o mundo mortal todas as noites para garantir que seus alvos durmam profundamente e experimentem sonhos vívidos que pulsam com o poder vindo do reino dos sonhos. Alguns violadores têm um talento especial para certos tipos de sonho: fantasias sobre o amor perdido de infância, profecias ou visões religiosas, ou ainda terríveis pesadelos.

Sequestram Sonhadores. Sonhadores poderosos — crianças, pessoas insanas, criaturas com tendência à tirania e heróis — atraem tanto a atenção quanto a proteção dosvioladores. Os seres protegem tais criaturas ferozmente, mas também se sabe de casos em que violadores as sequestraram, levando-as em aventuras para inspirar sonhos ainda mais grandiosos. Para eles, os sonhos são vitais e bons, sejam animadores ou aterrorizantes. Embora tragam mais pesadelos tenebrosos do que sonhos idílicos, violadores não são particularmente malvados. Suas emoções são motivadas pela conexão que têm com o reino dos sonhos, e não pela preocupação sobre o que é bom ou ruim.

Refúgios Oníricos Etéreos. Quando não estão no Plano Material, violadores do sonhar perambulam por refúgios oníricos que ficam no Plano Etéreo; navegam pelo Mar de Possibilidades, cuidando de seu conteúdo e o colhendo. Violadores do sonhar são comuns e bem-vindos nos mercados dos Reinos Feéricos, em planos elementais e mesmo no Inferno — ou seja, em qualquer lugar no qual sonhos e pesadelos sejam valorizados como bens. Eles são impiedosos com qualquer um que ameace a santidade dos sonhos, mas especialmente com os devoradores de sonhos.

Violador do Sonhar

Celestial Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 82 (11d8 + 33)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	19 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	19 (+4)

Salvaguardas Des +7, Car +7

Resistências a Dano elétrico, gélido, ígneo; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente

Sentidos visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Celestial, Comum, Gigante, Infernal, Umbralês

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Maldição dos Olhos Fechados. Se um violador do sonhar fizer um acerto crítico ou for bem-sucedido em um ataque surpresa contra um oponente, suas garras gravam runas nos olhos do alvo que fazem fechar suas pálpebras, deixando tais oponentes cegos. O efeito pode ser encerrado com uma *restauração maior, remover maldição* ou outro efeito mágico.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata do violador do sonhar é Carisma (CD 15 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *escuridão, ilusão menor, montaria* fantasmagórica, *prestidigitação arcana, sono* (11d8), *transição planar* (apenas à noite)

3/Dia cada: *imagem maior, padrão hipnótico*

1/Dia cada: *assassino fantasmagórico* (5d10), *sonho*

Matéria dos Sonhos. Como é feito parte de sonhos e parte de imaginação, um violador do sonhar sofre apenas metade do dano de acertos críticos ou provenientes de ataques furtivos. Todo o dano do ataque é dividido pela metade, não apenas o dano bônus.

Ataque Surpresa. Se o violador do sonhar acerta uma criatura surpreendida durante a primeira rodada de um combate, o alvo sofre 14 (4d6) pontos de dano extra pelo ataque.

Ações

Ataques Múltiplos. O violador do sonhar faz dois ataques com as garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante.

Xanka

Esse pequeno globo metálico desliza sobre patas com múltiplas articulações.

Constructos de Limpeza. Criados por gnomos engenhoqueiros, xankas são constructos cujo propósito é limpar a bagunça das oficinas de seus mestres. A maior parte dos xankas é construída em cobre, latão ou bronze, mas há relatos de espécimes de ouro, prata e platina nos lares de nobres e mercadores ricos.

Xankas não foram feitos para lutar — o instinto deles os manda fugir e procurar abrigo diante de alguma ameaça —, mas eles se defendem quando são encurralados.

Obedecem a Comandos. Esses constructos só obedecem a comandos simples, que tenham relação com a remoção de lixo. Comunicam-se uns com os outros, mas a forma com que fazem isso é desconhecida.

Absorvem Matéria. Quando um xanka toca em algo com seu corpo globular, absorve a matéria do objeto e a desfaz em energia. Assim, pode continuar procurando mais matéria para absorver. Gnomos os usam para manter cômodos e ruas limpas de entulho. Xankas podem absorver uma quantidade de matéria equivalente à de seu corpo a cada 6 segundos, mas toda essa absorção e conversão não altera o tamanho do xanka.

Natureza de Constructo. Um xanka não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Xanka

Constructo Pequeno, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 18 (4d6 + 4)

Deslocamento 7,5 m, escalada 4,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	7 (–2)

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos Percepção às cegas 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas entende o idioma de quem o criou, mas não é capaz de falar

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ingestão de Armas. Quando o xanka é atingido por uma arma corpo a corpo e o valor total da jogada de ataque é de 19 ou menos, a arma ganha uma penalidade permanente de –1 para jogadas de dano após infligir o dano normal nesse ataque. Caso a penalidade some –5, a arma é destruída. Mesmo armas mágicas estão sujeitas a esse efeito.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do xanka são mágicos.

Ações

Absorver. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) energético, e o xanka recupera um número de pontos de vida igual ao dano causado pelo ataque. Além disso, uma criatura viva atingida por esse ataque deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou sofre um corte que causa 2 (1d4) pontos de dano necrótico ao fim de cada turno da criatura. Esse efeito dura até que ela seja tratada com uma cura mágica ou até que ela seja bem-sucedida em um teste de Inteligência (Medicina) CD 10. Caso uma criatura malsucedida nessa salvaguarda esteja usando armadura ou escudo, ela pode escolher evitar o dano necrótico e, em troca, reduzir permanentemente a CA da armadura ou do escudo em 1.

Xhkarsh

Vigiando seu entorno com suas muitas fileiras de olhos, essa criatura com aparência de louva-a-deus ataca com garras cortantes e farpas pingando veneno.

Viajantes Dimensionais. Os clandestinos xhkarshes são seres de outro ciclo cósmico. Seus dispositivos e armaduras são incompreensíveis para — e provavelmente incompatíveis com — criaturas desta realidade.

Adulteram o Destino. Os xhkarshes usam seus poderes de alterar o destino para distorcer histórias pessoais e manipular a sina de seres mortais como se fossem titereiros. Fazendo isso, alinham o universo na direção de seus próprios fins esotéricos — mas só os xhkarshes sabem que fins são esses.

Inimigos das Moiras da Meada. Moiras da Meada e valquírias são as inimigas perpétuas dos xhkarshes, a quem elas acusam de perverter o curso apropriado do destino tanto de grandes heróis quanto de seres comuns.

XHKARSH

Aberração Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural e mística)

Pontos de Vida 133 (14d10 + 56)

Deslocamento 15 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)

Salvaguardas Car +5

Perícias Furtividade +8, Intuição +6, Percepção +6

Sentidos sismiconsciência 36 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Dialeto Obscuro, Subcomum

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

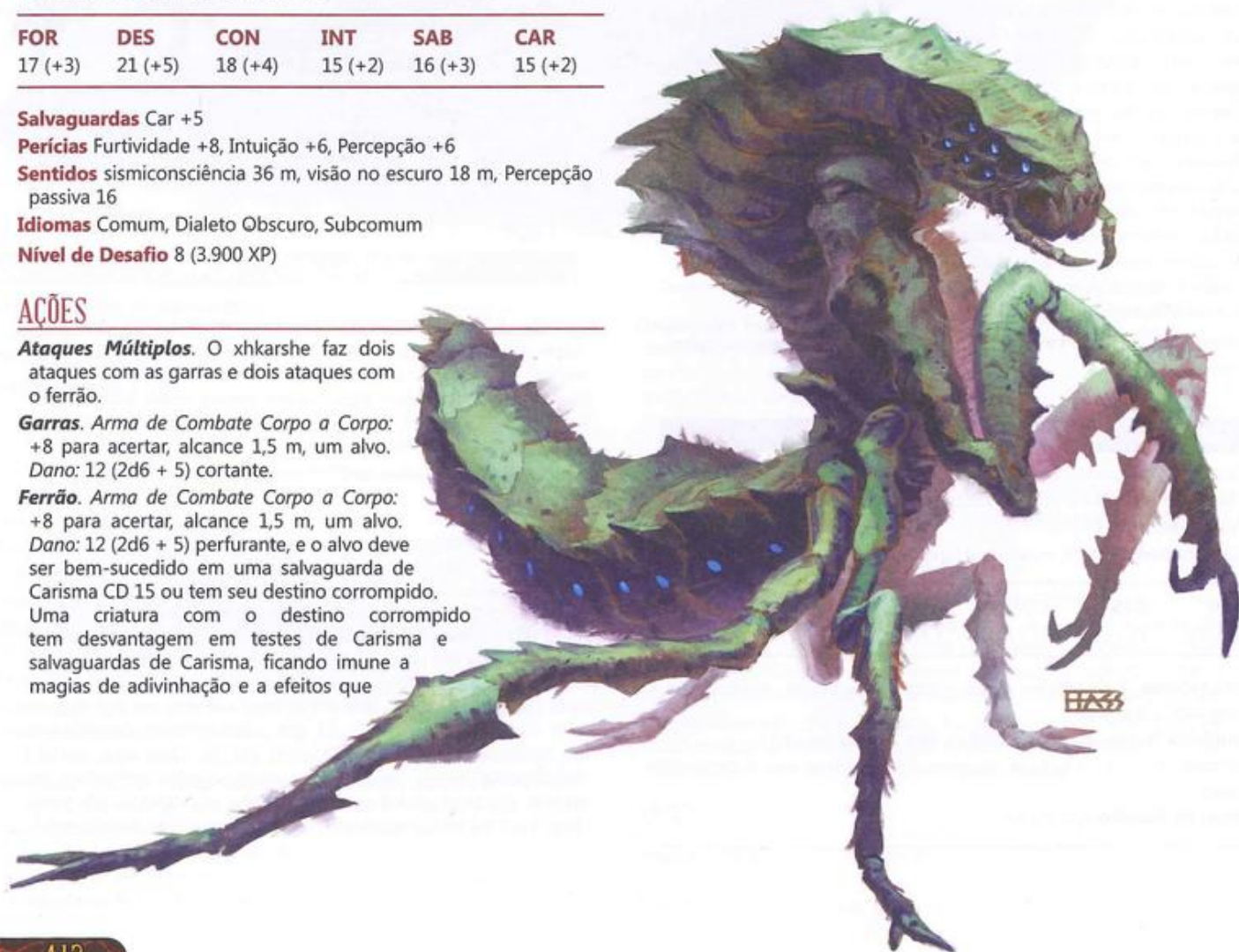
Ações

Ataques Múltiplos. O xhkarshe faz dois ataques com as garras e dois ataques com o ferrão.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) cortante.

Ferrão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 15 ou tem seu destino corrompido. Uma criatura com o destino corrompido tem desvantagem em testes de Carisma e salvaguardas de Carisma, ficando imune a magias de adivinhação e a efeitos que percebam emoções e leiam pensamentos. O destino de um alvo pode ser restaurado por uma magia de *dissipar o bem e o mal* ou outro efeito mágico.

Controle Tomado. O xhkarshe mira em uma criatura a até 1,5 metro cujo destino tenha sido corrompido. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 15 ou uma porção da consciência do xhkarshe habita o corpo dela. O alvo mantém o controle do corpo, mas o xhkarshe pode controlar suas ações durante 1 minuto por dia. Pode também modificar suas memórias como uma ação bônus (como se estivesse usando uma magia de *modificar memória*, CD 15). O alvo não nota a presença do xhkarshe, mas pode fazer um teste de Sabedoria (Intuição) CD 18 a cada 24 horas para tentar perceber a presença do xhkarshe. O efeito perdura até que xhkarshe o encerre ou até que o destino do alvo seja recuperado por uma magia de *dissipar o bem e o mal* ou outro efeito mágico. A criatura fica imune a esse efeito por 24 horas caso seja bem-sucedida na salvaguarda para resistir ao mesmo ou então caso o efeito termine sozinho por qualquer razão. Um único xhkarshe pode tomar o controle de até quatro seres ao mesmo tempo.

Invisibilidade. O xhkarshe fica invisível até atacar ou conjurar uma magia, ou então até que sua concentração acabe. Os equipamentos usados ou carregados pelo xhkarshe também ficam invisíveis.

Ychen Bannog

Ychen bannogs são feras enormes com aparência de boi. Têm uma pelagem grossa de lã, ostentando grandes chifres que lembram os aríetes divinos. Têm mais de 12 metros de altura de cernelha e pesam centenas de toneladas. Apesar do tamanho impressionante, essas criaturas imensas são habitantes pacíficos da natureza selvagem, onde seus mugidos ecoam por quilômetros.

As Feras Mais Fortes do Mundo. Lendas se empilham sobre o lombo robusto deles. Os ychen bannogs, capazes de puxar 670 toneladas (ou de carregar 134 toneladas nas costas), são os animais de carga mais fortes do mundo conhecido. Ychen bannogs domesticados podem içar comunidades inteiras ou até mesmo pequenos castelos. Anões inteligentes com um ychen bannog à disposição conseguem escavar o leito de enormes rios, içar pedras gigantes ou reformular vales inteiros com facilidade.

Ychen Navios de Guerra. Gigantes têm uma afinidade especial pelos ychen bannogs. Em tempos de guerra, os gigantes às vezes constroem enormes complexos com plataformas de cerco sobre essas feras, transformando-as em efetivos meios de transporte para pequenos exércitos de gigantes. Felizmente, ychen bannogs são tão raros que a simples oportunidade de ver um exército desse é uma história a ser contada por gerações.

Mais Ruidosos do que Trovões. Quando irritados, os ychen bannogs podem berrar alto o suficiente para despedaçar rochas e derrubar muralhas.

YCHEN BANNOG

Fera Colossal, sem alinhamento

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 231 (14d20 + 84)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	10 (0)	23 (+6)	3 (–4)	12 (+1)	10 (+0)

Resistências a Dano contundente
Imunidades à Condição exausto
Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas —
Nível de Desafio 11 (7.200 XP)

Chifres Sempre Afiados. Os ychen bannogs causam o triplo dos dados de dano quando fazem um acerto crítico usando um ataque com os chifres.

Atropelamento. Quando um ychen bannog usa uma ação de Correr, ele pode se mover pelo espaço de uma criatura Grande ou menor, tratando tal espaço como terreno difícil. Enquanto estiver se movendo pelo espaço ocupado por outra criatura, o ychen bannog pode fazer um ataque de pisão como uma ação bônus.

Criatura Pacífica. O ychen bannog odeia combate e foge sempre que possível. Caso não consiga fugir, o ychen bannog pode atacar um inimigo ou obstáculo para abrir caminho até um lugar seguro. Como uma ação, a criatura condutora ou treinadora que esteja sobre ou adjacente a um ychen bannog pode fazer um teste de Sabedoria (Lidar com Animais) CD 16. Caso ela eja bem-sucedida, o ychen bannog se move e ataca como se orientado pela criatura. Caso ela falhe, a fera foge. A criatura condutora ou treinadora deve ter proficiência em Lidar com Animais para fazer esse teste.

Ações

Ataques Múltiplos. O ychen bannog faz um ataque com os chifres e um ataque de pisão.

Chifres. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 27 (4d8 + 9) perfurante.

Pisão. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 31 (4d10 + 9) contundente. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 21 ou fica caído.

Berro Destruidor (Recarga 5–6). O ychen bannog emite um mugido assustador que pode ser ouvido a até 16 quilômetros de distância. Estruturas e objetos sem supervisão em um cone de 18 metros sofrem 55 (10d10) pontos de dano trovejante. Criaturas nesse cone sofrem 27 (5d10) pontos de dano trovejante e ficam surdas por 1 hora, ou sofrem metade desse dano e não ficam surdas caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 18.

Zaratã

Uma rocha se move de súbito, elevando-se acima da linha d'água. Um grande olho se abre na lateral do que parece ser um rochedo, e uma boca enorme com aparência de bico se escancara no meio da rebentação.

Ilhas de Recife. A zaratã é uma tartaruga-marinha tão inacreditavelmente enorme que ecossistemas inteiros se desenvolvem e crescem em seu casco pétreo e montanhoso. Navegando pelas cálidas correntes oceânicas ou acomodadas em bancos de areia, elas são constantemente confundidas com ilhas tropicais. A cabeça da criatura tem pelo menos 30 metros de diâmetro, e o casco ostenta uma crista central que parece uma colina alta. A cabeça lembra um rochedo gigante, e as nadadeiras de 60 metros de comprimento são confundidas com recifes.

Dorminhocas Eternas. Zaratãs passam suas vidas milenares cochilando por aí. Boiam na superfície do oceano com as bocas levemente abertas, e engolem por reflexo as criaturas que ousam explorar tal "caverna". Cada cochilo demora séculos. Uma zaratã pode conhecer segredos há muito perdidos para o resto do mundo — mas, para que os revele, ela precisa ser primeiro acordada e convencida em uma barganha.

Mergulhadoras das Profundezas. Acordar uma zaratã é uma tarefa perigosa, uma vez que sua resposta usual contra qualquer ferimento capaz de acordá-la é mergulhar para as profundezas esmagadoras. Nessas ocasiões, algumas zaratãs interagem com raças oceânicas como os abissais, os sahuagin e os aboletes.

Zaratã

Monstruosidade Colossal (titã), sem alinhamento

Classe de Armadura 25 (armadura natural)

Pontos de Vida 507 (26d20 + 234)

Deslocamento 3 m, natação 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	3 (–4)	28 (+9)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Salvaguardas Int +8, Sab +8, Car +8

Resistências a Dano elétrico, ígneo, trovejante; contundente, cortante, perfurante

Imunidades a Dano gélido, venenoso

Imunidades à Condição amedrontado, envenenado, paralisado

Sentidos Percepção às cegas 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas Aquan

Nível de Desafio 26 (90.000 XP)

Casco Fortificado. A zaratã ignora qualquer ataque contra seu casco que não cause 30 pontos de dano ou mais. Ataques à cabeça ou às nadadeiras da zaratã ignoram essa característica.

Fôlego Infinito. A zaratã respira no ar, mas pode prender a respiração durante anos.

Aparência Falsa. Enquanto a zaratã permanecer imóvel na superfície do oceano (exceto quando estiver à deriva), ela é indistinguível de uma pequena ilha.

Monstro de Cerco. A zaratã causa dano em dobro a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. A zaratã faz um ataque de mordida e dois ataques com as nadadeiras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +18 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 26 (3d10 + 10) perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 20 para escapar). Até que o agarramento termine, o alvo fica contido, e a zaratã não pode morder outro alvo.

Nadadeira. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +18 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 19 (2d8 + 10) contundente, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 26 ou é empurrado 3 metros para longe da zaratã.

Engolir. A zaratã faz um ataque de mordida contra uma criatura Enorme ou menor que ela esteja agarrando. Caso acerte o ataque, o alvo sofre 26 (3d10 + 10) pontos de dano perfurante e é engolido. Seu agarramento termina. O alvo fica cego e contido, tendo cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora da zaratã. Uma criatura engolida sofre 28 (8d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno da zaratã. A zaratã pode ter qualquer quantidade de criaturas engolidos ao mesmo tempo.

Caso a zaratã sofra 40 pontos de dano ou mais em um único turno por um alvo engolido, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 20 no fim desse turno ou então regurgita todos os alvos engolidos. Eles ficam caídos em um espaço a até 3 metros da zaratã. Caso a zaratã morra, uma criatura engolida não fica mais contida. Ela pode escapar do cadáver usando um movimento de 9 metros, deixando de ficar caída.

Ações Lendárias

A zaratã pode executar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. A zaratã recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dela.

Mover-se. A zaratã se move por no máximo metade de seu deslocamento.

Varrida. A zaratã faz um ataque com a nadadeira.

Consumir (Custa 2 Ações). A zaratã faz um ataque de mordida ou usa Engolir.

Zimwi

Esse humanoide esguio e de movimentos suaves tem braços longos que terminam em garras ameaçadoras e uma mandíbula de abertura impressionante.

Rápidos como Cavalos. Os ágeis e velozes zimwis, que têm um parentesco distante com os trolls, são uma praga nas terras sulistas. Estão constantemente esfomeados e irritados. Sabe-se de zimwis solitários que, correndo a ponto de alcançar os cavalos, atacaram grandes caravanas.

Sempre Esfomeados. A maioria dos ataques de zimwis é motivada pela fome. O estômago de um zimwi é maior do que o corpo. Ele se estende extradimensionalmente e leva o zimwi quase à loucura com a sensação constante de vazio, como se a criatura estivesse sempre morrendo de fome. Por causa dessa fome sem fim e da pouca inteligência, os zimwis têm pouco interesse pelo andamento de uma batalha. Perder significa apenas que não poderão comer. Contanto que possam continuar se alimentando, eles lutam, sentindo-se vitoriosos até que a morte chegue — para eles ou para todas as presas disponíveis.

Estômagos Cabe Tudo. Magos inventores descobriram o segredo para transformar o estômago do zimwi em um alforje extradimensional, similar a uma *bolsa cabe tudo*. Usar o estômago de um zimwi na criação desses itens reduz o custo dos materiais pela metade.

ZIMWI

Gigante Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 76 (9d8 + 36)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	18 (+4)	19 (+4)	6 (−2)	9 (−1)	7 (−2)

Perícias Percepção +1

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Gigante

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O zimwi faz um ataque com as garras e um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8 + 4) perfurante. Se o alvo for uma criatura Média ou menor agarrada pelo zimwi, a criatura é engolida, e o agarramento termina. Enquanto estiver engolida, a criatura fica cega e contida, tendo cobertura total contra ataques e outros efeitos acontecendo fora do zimwi. Além disso, sofre 14 (4d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno do zimwi. Se o estômago do zimwi sofrer 20 pontos de dano ou mais em um único turno por um alvo engolido, o zimwi deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14 no fim desse turno ou então regurgita todos os alvos engolidos. Eles ficam caídos em um espaço a até 1,5 metro do zimwi. Ataques feitos ao estômago do zimwi não causam dano ao zimwi em si. O estômago do zimwi é maior por dentro do que por fora. Ele pode manter duas criaturas Médias ou quatro criaturas Pequenas engolidas ao mesmo tempo. Caso o zimwi morra, uma criatura engolida não fica mais contida. Ela pode escapar do cadáver usando um movimento de 1,50 metro, deixando de ficar caída.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) cortante. Caso o alvo seja uma criatura Média ou menor e o zimwi não esteja agarrando outra criatura, o alvo também fica agarrado (CD 11 para escapar).

ZMEI

Derrubando tudo o que vê pela frente, esse dragão de três cabeças se empertiga, com a cauda se agitando de um lado para o outro enquanto anda pela floresta. Cada cabeça ostenta uma boca perversa, preenchida com dentes brilhantes, e as escamas verdes brilham iluminadas por fugazes raios de sol.

Caçando sob a copa das árvores, espreitando sob a superfície dos lagos ou guardando cavernas que escondem grandes tesouros e mistérios, o zmei tem duas funções — a de ser um terror vicioso e a de proteger a natureza.

Garras da Floresta. O zmei, focado apenas na destruição, mantém o âmago da floresta livre de invasores. Segundo os rumores, o próprio âmago de uma floresta ancestral pode controlar as ações dessas feras, enquanto outros creem que os zmeis têm pactos com alguns druidas da floresta. Mas certamente são espertos por si mesmos — frequentemente, destroem pontes, barragens ou acampamentos que maculam seu território.

Caçadores Solitários. Zmeis evitam outros exemplares da própria espécie, procurando campos de caça isolados. Alimentam-se de qualquer tipo de matéria orgânica, mas preferem a carne fresca de grandes pássaros e mamíferos. Quanto mais esperta a presa, melhor, porque o zmei acredita que o intelecto dá sabor à carne. Consideram alseídes, pequeninos e gnomos particularmente suculentos.

Fúria de Três Cabeças. Escamas manchadas de negro e verde cobrem essa enorme fera, e os três pescoços gigantescos são longos e poderosos. Cada pescoço possui cabeça idêntica e ameaçadora, e cada cabeça é circulada por membranas franzidas e espinhosas. Uma língua bifurcada se agita entre os dentes pálidos, e seis pares de olhos brilham vermelhos e furiosos.

Quando um zmei se ergue, mede 7,5 metros do focinho à cauda. A fera pesa pouco mais de 4 toneladas.

ZMEI

Dragão Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 189 (18d12 + 72)

Deslocamento 9 m, natação 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)

Salvaguardas Con +9, Sab +8, Car +6

Perícias Percepção +8

Resistência a Dano gélido, ígneo

Imunidades à Condição inconsciente, paralisado

Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 27 m, Percepção passiva 18

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico, Silvestre

Nível de Desafio 14 (11.500 XP)

Anfíbio. O zmei pode respirar no ar e na água.

Salto do Lago. Um zmei passa boa parte de seu tempo espreitando em lagos e lagoas. Quando submerso em um corpo natural de água parada, ele pode se transportar, como uma ação bônus, até outro corpo d'água similar a até 1,5 quilômetro. Essa característica não se aplica para águas correntes em alta velocidade, mas o zmei pode saltar de ou para um rio ou riacho em pontos onde a água esteja calma ou com movimentação lenta.

Resistência Lendária (1/Dia). Se o zmei falhar em uma salvaguarda, pode considerar que ela foi bem-sucedida.

Multicabeças. O zmei normalmente tem três cabeças. Enquanto possuir mais de uma cabeça, o zmei tem vantagem em salvaguardas contra ficar amedrontado, atordoado, cego, enfeitiçado ou surdo. Caso um zmei sofra 40 pontos de dano ou mais em um mesmo turno (e contanto que o dano não seja venenoso ou psíquico), uma de suas cabeças é decepada. Se todas as três cabeças forem decepadas, o zmei morre.

Regeneração. O zmei recupera 15 pontos de vida no começo do turno dele. Caso o zmei sofra dano ácido ou ígneo, essa característica não funciona no começo de seu próximo turno. A regeneração para de funcionar quando todas as cabeças forem decepadas. Um zmei leva 24 horas para fazer crescer uma cabeça funcional.

Geram Cabecilhotes. A cabeça decepada de um zmei cresce na forma de um zmei cabecilhote 2d6 rodadas após ter sido separada do corpo. Esfregar pelo menos meio quilo de sal no corte da cabeça decepada evita essa transformação.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O zmei faz um ataque de mordida por cabeça e um ataque com as garras.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 19 (2d12 + 6) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 19 (2d12 + 6) cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 6 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d8 + 6) contundente.

Sopro de Fogo (Recarga 5–6). O zmei cospe até três cones de fogo de 18 metros, um por cada cabeça. Criaturas dentro desse cone sofrem 16 (3d10) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso sejam bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 16. Caso os cones se sobreponham, os danos são somados, mas o alvo precisa fazer apenas uma salvaguarda. Um zmei pode escolher se seu ataque fere ou não plantas ou criaturas do tipo planta.

AÇÕES LENDÁRIAS

O zmei pode executar uma ação lendária por cabeça, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez, e apenas no final do turno de outra criatura. O zmei recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Mordida. O zmei faz um ataque de mordida.

Ataque com a Cauda. O zmei faz um ataque com a cauda.

Atropelada. O zmei se move por no máximo metade de seu deslocamento em terra. Ele pode entrar em espaços ocupados por inimigos, mas não pode terminar o movimento neles. Criaturas no espaço em que o zmei entra devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Destreza CD 14 ou sofrem 10 (1d8 + 6) pontos de dano contundente e ficam caídas.

ZMEI CABECILHOTE

A cabeça de um zmei não morre ao ser decepada do corpo. Em vez disso, rapidamente brotam dela (em 2d6 rodadas) um corpo atrofiado e duas patas vestigiais, com as quais o cabecilhote pode lutar e se arrastar pelo chão. Ao longo de alguns dias, ele se desenvolve, formando um zmei completo em miniatura. Após a passagem de dois ciclos lunares, o cabecilhote se regenera em um zmei totalmente adulto com três cabeças.

Constante Frenesi de Fome. Esse crescimento rápido é alimentado por um apetite voraz. Um zmei cabecilhote come tudo o que vê pela frente — inclusive o corpo ao qual pertencia — para satisfazer sua fome enlouquecedora e sustentar sua regeneração. Muitas histórias sobre a violência terrível dos zmeis são relatos sobre cabecilhotes vorazes, e não zmeis adultos.

ZMEI CABECILHOTE

Dragão Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (14d8 + 42), regeneração 5/Rodada

Deslocamento 9 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	8 (–1)	16 (+3)	8 (–1)

Resistência a Dano gélido, ígneo

Imunidades à Condição inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Dracônico, Silvestre

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Anfíbio. O zmei cabecilhote pode respirar no ar e na água.

Regeneração. O zmei cabecilhote recupera 10 pontos de vida no começo do turno dele. Essa característica não funciona caso o zmei tenha sofrido dano ácido ou ígneo desde o fim de seu turno anterior. O cabecilhote morre se começar o próprio turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O zmei cabecilhote faz um ataque com as garras e um ataque de mordida.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 16 (2d12 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d8 + 3) cortante.

Sopro de Fogo (Recarga 6). O zmei cabecilhote exala fogo em um cone de 9 metros. Cada criatura nessa área sofre 16 (3d10) pontos de dano ígneo, ou metade desse dano caso seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 16.

APÊNDICE A: CÓDICE DE VILÕES

LORDE DOS BANDIDOS

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer alinhamento não ordeiro

Classe de Armadura 16 (couraça peitoral)

Pontos de Vida 91 (14d8 + 28)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Salvaguardas For +5, Des +4, Sab +2

Perícias Atletismo +5, Enganação +4, Intimidação +4

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas quaisquer dois idiomas

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Táticas de Bando. O lorde dos bandidos tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do lorde bandido estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O lorde dos bandidos faz três ataques corpo a corpo ou à distância.

Espada Grande. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) cortante.

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante.

Liderança (Recarga após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o lorde dos bandidos pode emitir um comando ou alerta especial sempre que uma criatura não hostil que ele possa ver a até 9 metros estiver fazendo uma jogada de ataque ou uma salvaguarda. Essa criatura pode acrescentar um d4 à jogada, contanto que possa ouvir e entender o lorde dos bandidos. Uma criatura só pode se beneficiar de um dado de Liderança por vez. O efeito acaba caso o lorde dos bandidos seja incapacitado.

REAÇÕES

Aparar. O lorde dos bandidos aumenta em 2 sua CA contra um ataque corpo a corpo que iria atingi-lo. Para tal, o lorde dos bandidos deve enxergar o atacante e estar empunhando uma arma.

Redirecionar Ataque. Quando uma criatura que o lorde dos bandidos consegue ver mirá-lo com um ataque, o lorde dos bandidos pode escolher um aliado a até 1,5 metro dele. O lorde dos bandidos e o aliado trocam de lugar, e o aliado escolhido vira alvo do ataque.

O lorde dos bandidos não é o chefe de uma simples gangue: ele reuniu um pequeno exército de foras-da-lei e ladrões usando sua personalidade, sua astúcia e a força do muque. Para manter esses seguidores na linha, o lorde dos bandidos deve confiar em capitães leais — que ele recompensa pelos sucessos e pune brutalmente pelas falhas.

Ao contrário desses capitães, que estão atrás de dinheiro e talvez de fama, o lorde dos bandidos está construindo um império. Assim, o lorde dos bandidos está sempre procurando formas de expandir seus domínios às custas de vários rivais e tendo planos de contingência para cada ocasião, sabendo muito bem que nada dura para sempre. O lorde dos bandidos é implacável quando isso é benéfico, e magnânimo quando não tem nada a perder.

CAVALEIRO NEGRO COMANDANTE

Humanoide Médio (qualquer raça), ordeiro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura de placas)

Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Salvaguardas For +7, Sab +4, Car +5

Perícias Atletismo +7, Intimidação +5, Lidar com Animais +4

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas quaisquer dois idiomas

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Investida. Se o cavaleiro negro comandante estiver montado, mover-se pelo menos 9 metros em linha reta na direção de um alvo e depois o acertar com um ataque corpo a corpo no mesmo turno, o alvo sofre 10 (3d6) pontos de dano extra.

Aura de Ódio. O cavaleiro negro comandante e aliados a até 3 metros dele acrescentam o modificador de Carisma do comandante às jogadas de dano com arma (já incluído nos danos abaixo).

Armas Mágicas. Os ataques com arma do cavaleiro negro comandante são mágicos (+1).

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O cavaleiro negro comandante faz dois ataques corpo a corpo.

Maça. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d6 + 5) contundente.

CAPITÃO DA GUARDA DA CIDADE

Humanoide Médio (qualquer raça), ordeiro e neutro

Classe de Armadura 17 (lórica de escamas)

Pontos de Vida 91 (14d8 + 28)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas um idioma (normalmente, o Comum)

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Inspiração Tática. O capitão da guarda da cidade tem vantagem em jogadas de iniciativa. Soldados da guarda da cidade sob o comando do capitão jogam seus turnos no mesmo valor de iniciativa que ele.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O capitão da guarda da cidade faz dois ataques com a rapieira e um ataque com a adaga. O capitão pode substituir um ataque de desarme por um ataque com a rapieira.

Rapieira. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6 + 3) perfurante.

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4 + 3) perfurante.

Besta Leve. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 24/97 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) perfurante.

Ataque de Desarme. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 13 ou derruba um dos itens que esteja segurando, à escolha do capitão da guarda da cidade. O item cai a até 3 metros do alvo, em um ponto escolhido pelo capitão.

Lança de Montaria. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 11 (1d12 + 5) perfurante.

Investida Amedrontadora (Recarga após um Descanso Curto ou Longo). O cavaleiro negro comandante solta um berro aterrorizante e faz um ataque corpo a corpo ao fim de uma investida. Independente de acertar ou errar o ataque, todos os inimigos a até 4,5 metros do alvo e cientes da presença do cavaleiro negro comandante devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Sabedoria CD 13 ou ficam amedrontados por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

O cavaleiro negro comandante representa uma figura imponente sobre sua montaria de escolha; uma imagem que inspira sede de sangue em seus aliados e temor em seus inimigos. O cavaleiro negro comandante, sempre devoto de seu próprio código deturpado, tem senso de honra — nas não sente compaixão alguma pelos que se colocam em seu caminho. Esteja lutando por um lorde obscuro ou por um deus demoníaco, todos os seus inimigos são reduzidos a pó, com suas famílias aniquiladas para que não exista chance de vingança. A única vitória é a vitória total.

Ordens para Atacar (1/Dia). Cada criatura à escolha do capitão da guarda da cidade, que esteja a até 9 metros dele e que possa ouvi-lo faz um ataque corpo a corpo ou à distância como uma reação.

Esse cara podia facilmente ter estado do outro lado da lei, mas ele gosta da própria aparência ao vestir o uniforme da guarda da cidade — e de como os cidadãos olham para ele enquanto anda pela rua liderando uma patrulha. Com bigodes longos e um capuz jovial, não resta dúvidas de que ele faz o tipo bonitão e safado. Embora seja também um investigador treinado, o capitão da guarda da cidade não teme pegar em armas para acabar com uma ameaça contra sua cidade.

PRÍNCIPE GNÔMICO ENDIABRADO

Humanoide Pequeno (gnomo), qualquer alinhamento mau

Classe de Armadura 12 (15 com armadura arcana)

Pontos de Vida 104 (19d6 + 38)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	22 (+6)

Salvaguardas Con +6, Int +7, Car +10

Perícias Arcanismo +7, Enganação +10, História +7, Persuasão +10

Resistências a Dano gélido, ígneo, venenoso; contundente, cortante e perfurante de ataques por armas não mágicas que não sejam de prata

Imunidades à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Infernal, Gnômico

Nível de Desafio 9 (5.000 XP)

Palavra de Banimento (1/Dia). Quando o príncipe gnômico endiabrado acerta um ataque, pode escolher banir o alvo para os Onze Infernos. O alvo some do local atual e fica incapacitado até retornar. No fim do próximo turno do príncipe gnômico endiabrado, o alvo retorna ao ponto em que estava antes ou ao espaço desocupado mais próximo, sofrendo 55 (10d10) pontos de dano psíquico.

Bênção do Inferno. O príncipe gnômico endiabrado ganha 21 pontos de vida temporários quando reduz a 0 os pontos de vida de uma criatura hostil.

Vínculo Infernal. O príncipe gnômico endiabrado pode interagir com seu diabrete — comunicando-se telepaticamente, usando seus sentidos e falando através de sua boca —, contanto que os dois estejam no mesmo plano de existência.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do príncipe gnômico endiabrado é Carisma (CD 18 para evitar magia, +10 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *armadura arcana, detectar magia, vitalidade vazia*

1/Descanso cada: *cárcere de energia, criar mortos-vivos, palavra de poder: atordoar*

Resistência à Magia. Esta criatura tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração. O príncipe gnômico endiabrado é um conjurador de 15º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (CD 18 para evitar magia, +10 para acertar com ataques mágicos). O príncipe gnômico endiabrado tem as seguintes magias de bruxo preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor, prestidigitação arcana, raio místico, toque necrótico*

5º círculo (3 espaços): *banimento, bola de fogo, coluna de fogo, comando, consagrar, contato extraplanar, contramagia, danação, imobilizar monstro, invisibilidade, muralha de fogo, porta dimensional, raio ardente, raio de bruxa, vidência, voo*

AÇÕES

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) perfurante.

O príncipe gnômico endiabrado, com um pequeno gato empoleirado no ombro, oferece um sorriso amigável sob o bigode curvado. Assim como seu familiar, ele é um servo dos Onze Infernos que vendeu a alma em troca de poder infernal. Agora, ele procura mais e mais poder, e isso custa mais e mais almas.

ANÃO ANELOMAGO

Humanoide Médio (anão), qualquer alinhamento

Classe de Armadura 16 (couraça peitoral)

Pontos de Vida 82 (15d8 + 15)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	9 (–1)

Salvaguardas Int +7, Con +4, Sab +4

Perícias Arcanismo +7, História +7

Resistências a Dano venenoso

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Anão, Comum

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Resistência Anã. O anão anelomago tem vantagem em salvaguardas contra veneno.

Magia Anelar. O anão anelomago pode imbuir um anel não mágico com uma magia cujo alcance inclua o usuário ou quem ele toque. Isso gasta componentes, como se o anão anelomago tivesse conjurado uma magia normalmente, usando um espaço de magia com um nível superior ao que a magia geralmente exige. Quando a criatura usuária do anel ativá-lo usando uma ação, a magia é conjurada como se o anão anelomago a tivesse conjurado. O anão anelomago não recupera o espaço de magia até que o anel seja descarregado ou até que o próprio anão escolha dissipar a magia.

Cajado Anelar do Foco. O anão anelomago pode usar seu cajado anelar como foco para magias que exigem aneis como foco ou componente, ou para sua habilidade de Magia Anelar. Caso seja usado como foco para a Magia Anelar, a magia não exige um espaço de magia de nível superior ao que a magia geralmente exige. Uma vez ao dia, o anão anelomago pode imbuir uma magia de 4º círculo ou inferior em seu cajado anelar, gastando um espaço de magia igual ao da magia sendo imbuída.

Conjuração. O anelomago é um conjurador de 9º nível. Seu atributo de conjuração é Inteligência (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). O anelomago tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *golpe certeiro, mãos mágicas, raio de fogo, toque chocante*

1º círculo (4 espaços): *égide, mísseis mágicos, onda trovejante, retirada acelerada*

2º círculo (3 espaços): *passo nebuloso, teia*

3º círculo (3 espaços): *bola de fogo, contramagia, voo*

4º círculo (3 espaços): *invisibilidade maior, tempestade glacial*

5º círculo (1 espaço): *cone de frio*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O anão anelomago faz dois ataques corpo a corpo.

Cajado Anelar. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 3 (1d6) contundente.

O anão anelomago é um mestre em imbuir magia entre os anões ceifadores. Com essa ajuda, seus aliados ceifadores tornam-se mais do que simples guerreiros perigosos — eles podem expandir suas habilidades com magias poderosas ou surpreender inimigos com poderes inesperados. Geralmente bem protegido por armaduras e portando sempre uma infinidade de magias, o anão anelomago pode dominar qualquer campo de batalha.

LÍDER DO CULTO DA ORDEM ESMERALDA

Humanoide Médio (qualquer raça), ordeiro e neutro ou ordeiro e mau

Classe de Armadura 14 (couraça peitoral)

Pontos de Vida 117 (18d8 + 36)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	20 (+5)	15 (+2)

Salvaguardas Int +5, Sab +8, Car +5

Perícias Arcanismo +5, Enganação +5, História +5, Religião +5

Resistências a Dano elétrico, gélido, ígneo

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas quaisquer três idiomas

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Chave da Profecia. O líder do culto da Ordem Esmeralda pode sempre agir em uma rodada surpresa, mas, se falhar em perceber um inimigo, ele ainda é considerado surpreso até que execute uma ação. Ele recebe um bônus de +3 em testes de iniciativa.

Conjuração Inata. O tributo de conjuração do líder do culto é Sabedoria (CD 16 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

2/Dia cada: *celeridade, detectar pensamentos, lentidão, porta dimensional*

1/Dia cada: *sugestão, teleporte*

Conjuração. O líder do culto da Ordem Esmeralda é um conjurador de 10º nível. Seu atributo de conjuração é Sabedoria (CD 16 para evitar magia, +8 para acertar com ataques mágicos). O líder do culto tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *acudir os moribundos, chama sagrada, luz, orientação, taumaturgia*

1º círculo (4 espaços): *curar ferimentos, identificar, raio guia*

2º círculo (3 espaços): *arma espiritual, restauração menor, silêncio*

3º círculo (3 espaços): *cura completa em massa, dissipar magia, guardiões espirituais*

4º círculo (3 espaços): *banimento, defensor da fé, proteção contra morte*

5º círculo (2 espaços): *coluna de chamas*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O líder do culto da Ordem Esmeralda faz um ataque corpo a corpo e conjura um truque.

Maça. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 3 (1d6) contundente.

REAÇÕES

Vingança Esotérica. Como reação quando acertado por um ataque corpo a corpo, o líder do culto da Ordem Esmeralda pode gastar um espaço de magia para causar 10 (3d6) pontos de dano necrótico ao atacante. Caso o líder do culto gaste um espaço de magia de 2º círculo ou superior, o dano aumenta em 1d6 pontos para cada nível acima do 1º.

O líder do culto abraçou os mistérios da Tábua Esmeralda e agora dedica sua adoração a Hermes Trismegisto para promover os esforços da Ordem. Ele tem como objetivo juntar conhecimento arcano e alquímico, obtendo-os onde quer que estejam, pelos meios que forem necessários. Caso manipulações sutis não sejam suficientes, ele não tem nenhum problema em empregar métodos letais para garantir que seus objetivos sejam alcançados.

ELFA ARQUEIRA VETERANA

Humanoide Médio (elfo), caótico e mau ou caótico e neutro

Classe de Armadura 15 (couro batido)

Pontos de Vida 77 (14d8 + 14)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias Furtividade +5, Natureza +2, Percepção +5, Sobrevivência +3

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Élfico

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Caçadora de Feras. A elfa arqueira veterana tem vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear feras e em testes de Inteligência (Natureza) para lembrar de informações sobre elas.

Ancestralidade Feérica. A elfa arqueira veterana tem vantagem em salvaguardas contra ser enfeitiçada e não pode ser adormecida por magia.

Audição e Visão Aguçadas. A elfa arqueira veterana tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que se baseiem em audição ou visão.

Armas Mágicas. Os ataques com arma da elfa arqueira veterana são mágicos.

Viajante Furtiva. A elfa arqueira veterana pode usar Furtividade mesmo quando viajando em um ritmo normal.

Ataque Surpresa. Se a elfa arqueira veterana surpreende uma criatura acertando-a com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano extra pelo ataque.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A elfa arqueira veterana faz dois ataques corpo a corpo ou três ataques à distância.

Espada Curta. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) perfurante.

Arco Longo. *Arma de Combate à Distância:* +6 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) perfurante.

Saraivada (Recarga 6). A elfa arqueira faz um ataque à distância contra cada inimigo a até 3 metros de um ponto que ela possa ver.

A elfa arqueira veterana é uma caçadora furtiva que se esgueira silenciosamente caçando ou procurando invasores. Embora seja capaz com uma espada, a verdadeira habilidade de uma elfa arqueira veterana está no arco longo. Quando não é vista, pode disparar uma saraivada de flechas nos inimigos, trazendo resultados mortais.

CAVALEIRA FANTASMA

Morto-vivo Médio, ordeiro e mau

Classe de Armadura 17 (meia-armadura)

Pontos de Vida 97 (15d8 + 30)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	8 (–1)	10 (+0)	7 (–2)

Perícias Atletismo +6, Furtividade +5, Lidar com Animais +3, Percepção +3

Resistências a Dano necrótico

Imunidades a Dano venenoso

Imunidades à Condição enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Investida. Se a cavaleira fantasma estiver montada, mover-se pelo menos 9 metros em linha reta na direção de um alvo e depois o acertar com um ataque corpo a corpo no mesmo turno, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano extra.

Guerreira Montada. Quando montada, a cavaleira fantasma tem vantagem em ataques contra criaturas desmontadas menores que sua montaria. Se a montaria da cavaleira fantasma for submetida a algum efeito que a permita sofrer metade do dano com uma salvaguarda de Destreza bem-sucedida, a montaria não sofre dano algum caso seja bem-sucedida na salvaguarda e sofre apenas metade do dano caso seja malsucedida.

Proteção contra Expulsão. A cavaleira fantasma e todos os darakhuls ou carniçais a até 9 metros dela têm vantagem em salvaguardas contra efeitos que transformam seres em mortos-vivos.

Natureza de Morto-Vivo. A cavaleira fantasma não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A cavaleira fantasma faz três ataques corpo a corpo.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6 + 3) perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (2d4 + 3) cortante. Se a criatura não for um elfo ou um morto-vivo, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica paralisada por 1 minuto. Um alvo paralisado deve repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito quando for bem-sucedido.

Machado de Batalha. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8 + 3) cortante, ou 8 (1d10 + 3) cortante se a arma for usada com as duas mãos, mais 10 (3d6) necrótico.

Lança de Montaria. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d12 + 3) perfurante mais 10 (3d6) necrótico.

A cavaleira fantasma aceitou a bênção da vida pós-morte para avançar nas fileiras. Montada em cavalos mortos-vivos (tratados como esqueletos de cavalos de guerra), a cavaleira fantasma é um inimigo perigoso, empalando adversários com sua lança e pisoteando oponentes sob os cascos da montaria.

OGRO CHEFE DE TRIBO CORROMPIDO

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (cota de talas)

Pontos de Vida 127 (15d10 + 45)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	7 (–2)	8 (–1)

Salvaguardas For +8, Con +6, Car +2

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8

Idiomas Comum, Gigante

Nível de Desafio 6 (2.300 XP)

Agressivo. Como uma ação bônus, o ogro chefe de tribo corrompido pode se mover por no máximo seu deslocamento na direção de uma criatura que ele possa ver.

Mutação. O ogro chefe de tribo corrompido tem uma das mutações da lista a seguir:

1. **Pele Reforçada**: A pele do ogro chefe de tribo é coberta por escamas derretidas que dão a ele resistência a dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

2. **Braço Extra**: O ogro chefe de tribo corrompido tem um terceiro braço crescendo do peito. Ele pode fazer três ataques corpo a corpo ou dois ataques à distância.
3. **Sábio**: A cabeça do ogro chefe de tribo corrompido é grotescamente grande. O Carisma dele aumenta para 16. O ogro chefe de tribo corrompido ganha Conjuração Inata (Psiônico), e seu atributo de conjuração é Carisma (CD 14 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes: **À vontade:** *égide, passo nebuloso*; **1/Dia cada:** *dominar monstro, levitar*
4. **Terror Extra**: O corpo do ogro chefe de tribo corrompido é coberto de chifres, olhos e mandíbulas cheias de dentes. Cada criatura à escolha do ogro que esteja a até 18 metros dele e ciente de sua presença deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou fica amedrontada por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir a salvaguarda ao final de cada turno dele, encerrando o efeito quando for bem-sucedido. Caso a criatura seja bem-sucedida na salvaguarda ou caso o efeito termine sozinho, ela ficará imune à Presença Aterradora desse ogro chefe de tribo corrompido pelas próximas 24 horas.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O ogro chefe de tribo corrompido faz dois ataques corpo a corpo.

Clava Grande. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8 + 5) contundente.

Azagaia. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +8 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. *Dano:* 12 (2d6 + 5) perfurante.

Deturpado por magia selvagem, poderes ínferos ou doenças arcanas, o ogro chefe de tribo corrompido transformou suas mutações em vantagens. A corrupção interna faz com que esse ogro chefe de tribo seja mais forte e mais selvagem do que os ogros que ele comanda ou oprime.

CULTISTA ESCORPIÃO

Humanoide Médio (qualquer raça), neutro

Classe de Armadura 13 (armadura de couro)

Pontos de Vida 19 (3d8 + 6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Perícias Enganação +2, Furtividade +4, Lidar com Animais +2, Percepção +3

Resistências a Dano venenoso

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Sentidos Aguçados. A cultista escorpião tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção).

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A cultista escorpião faz dois ataques corpo a corpo ou dois ataques à distância.

Cimitarra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6 + 2) cortante mais 3 (1d6) venenoso.

Funda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 ara acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) contundente.

Treinadas como parte guardiãs, parte assassinas, as cultistas de Selket são organizadas em células compatíveis com o nome da Deusa Escorpião. A cultista escorpião está sempre atrás de quem blasfema o nome de sua deusa ou profana seus locais sagrados. Seus inimigos se veem atacados por lâminas envenenadas ou acometidos por supostos acidentes, enquanto aqueles que elogiam Selket ou cuidam dos nômades do deserto são ajudados em silêncio. Em missões especiais, as líderes das células de cultistas escorpião podem despir-se de suas tradicionais vestes para se infiltrar em vilarejos e cidades.

VARIANTE: VAMPIRO BRUXO

O vampiro bruxo fez um pacto com um poder imundo para suprimir algumas de suas fraquezas e ganhar mais controle sobre o próprio sangue e o sangue dos outros. Sua sede torna-se tão consumidora que o vampiro bruxo pode sugar o sangue de outros através do ar, direto para sua boca escancarada.

Um vampiro bruxo não está sujeito a Proibição ou Ferido por Água Corrente, fraquezas dos vampiros comuns, e sofre apenas 10 pontos de dano radiante por luz direta do sol em vez de 20.

Ele ganha o atributo Conjuração Inata:

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do vampiro bruxo é Carisma (CD 17 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *dominar pessoa, escuridão, invisibilidade, passo nebuloso*

1/Dia cada: *braços de Hadar, detectar pensamentos, disfarçar-se, imobilizar monstro, sussurros dissonantes*

AÇÕES

As ações Enfeitiçar e Filhos da Noite dos vampiros comuns são substituídas pelas seguintes opções de ação:

Braços Ensanguentados. O vampiro bruxo satura a si com o próprio sangue, causando 20 pontos de dano venenoso a si mesmo. Por 1 minuto, sua classe de armadura aumenta para 20, e seus ataques desarmados e ataque de mordida causam 7 (2d6) pontos de dano venenoso adicionais.

Chamado Sanguíneo. O vampiro bruxo mira em um humanoide que ele possa ver a até 18 metros. O alvo deve estar ferido (ou seja, ter menos do que seus pontos máximos de vida normais). O sangue do alvo é sugado para fora do corpo e flui pelo ar até o vampiro bruxo. O alvo sofre 25 (6d6 + 4) pontos de dano necrótico e seus pontos de vida máximos são reduzidos pela mesma quantidade até que o alvo termine um descanso longo; caso seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 17, não sofre nenhum dos dois efeitos. O vampiro bruxo recupera um número de pontos de vida igual à metade do dano causado. O alvo morre se a doença diminuir seus pontos de vida máximos a 0.

Fantoche de Sangue. O vampiro bruxo mira em um humanoide que ele possa ver a até 9 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 17 ou é dominado pelo vampiro bruxo como se alvejado por uma magia de *dominar pessoa*. A criatura repete a salvaguarda cada vez que o vampiro bruxo ou seus companheiros a ferem, encerrando o quando for bem-sucedida. Caso contrário, o efeito perdura por 24 horas ou até que o vampiro bruxo seja destruído, vá para um plano diferente daquele do alvo ou use uma ação para encerrar o efeito. O vampiro bruxo não precisa estar se concentrando para manter esse efeito.

Filhos do Inferno (1/Dia). O vampiro bruxo convoca magicamente 2d4 diabretes ou 1 sombra. As criaturas convocadas chegam em 1d4 rodadas, agindo como aliadas do vampiro bruxo e obedecendo aos seus comandos vocais. Perduram por 1 hora, até que o vampiro bruxo morra ou até que o vampiro bruxo os dispense como uma ação bônus.

AÇÕES LENDÁRIAS

As ações lendárias do vampiro padrão são substituídas pelas seguintes opções:

Passo Nebuloso. O vampiro bruxo usa o *passo nebuloso*.

Golpe Desarmado. O vampiro bruxo faz um ataque desarmado.

Chamado Sanguíneo (Custa 2 Ações). A vampiro bruxo usa seu chamado sanguíneo.

ANÃO LOBO CEIFADOR

Humanoide Médio (anão), qualquer alinhamento caótico

Classe de Armadura 16 (cota de malha parcial, escudo)

Pontos de Vida 76 (9d8 + 36)

Deslocamento 11 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	19 (+4)	9 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Perícias Atletismo +6, Intimidação +1

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Anão, Comum

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Sentido de Perigo. O anão lobo ceifador tem vantagem em salvaguardas de Destreza contra ataques que ele possa ver quando não estiver cego, surdo ou incapacitado.

Resistência Anã. O anão lobo ceifador tem vantagem em salvaguardas contra veneno.

Táticas de Bando. O anão lobo ceifador tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do anão estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Imprudente. No começo do próprio turno, o anão lobo ceifador pode ganhar vantagem em todas as jogadas de ataque com armas corpo a corpo durante esse turno, mas as jogadas de ataque contra ele também têm vantagem até o começo do próximo turno do anão.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O anão lobo ceifador faz dois ataques corpo a corpo ou dois ataques à distância.

Machado de Batalha. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8 + 4) cortante.

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d4 + 4) perfurante.

Lança. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6 + 4) perfurante, ou 8 (1d8 + 4) perfurante se a arma for usada com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

Assim como seu animal totêmico, o anão lobo ceifador viaja em uma matilha com seus irmãos de armas, procurando por desafios com os quais possa se provar. Correndo na direção da batalha ao lado de seus aliados, em troca tanto de glória quanto de espólios, o anão lobo ceifador manda a precaução às favas e luta sem se preocupar com a própria segurança.

Apêndice B: Características de PNJs

Humanos e monstros podem ser revisados como membros de alguma outra raça, aplicando os modificadores de atributo listados abaixo e concedendo as características indicadas.

CARACTERÍSTICAS DE PNJS

Raça	Modificadores de Atributo	Características
Alseíde[2]	+2 Des, +1 Sab	Amiga da Mata, Cascos Leves; visão no escuro 18 m; deslocamento 12 m; fala Comum e Élfico
Centauro[2]	+2 For, +1 Sab	Investida com Lança, Quadrúpede, Torso Humanoide; ação de ataque com os cascos; proficiência em habilidades de Sobrevivência; tipo monstruosidade; tamanho Grande; deslocamento 12 m; fala Centauro e algum outro idioma
Corveano[2]	+2 Des, +1 Car	Ataque Súbito, Mimetismo, proficiência na habilidade de Enganação e Furtividade; fala Comum, Dialeto da Pluma e Huginn
Darahkul[2]	+2 Con, +1 em algum outro atributo	Fome de Carne, Herança Humanoide, Sensibilidade à Luz Solar, Vitalidade de Morto-Vivo; ação de ataque de mordida; visão no escuro 18 m; fala Comum e Darakhul
Derro[3]	+2 Des, +1 Con	Insanidade, Resiliência Sobrenatural, Sensibilidade à Luz Solar; visão no escuro 36 m; fala Anão e ou Comum ou Subcomum
Dhampir[3]	+2 Car, +1 Des	Feitiço Predatório, Resistência de Morto-Vivo, Sede Obscura; visão no escuro 18 m; fala Comum
Draconáceo[2]	+2 Car, +1 em algum outro atributo	Escamas Resistentes, um truque baseado na sub-raça, proficiência na habilidade de Persuasão; deslocamento 7,5 m (não fica mais lento com armaduras pesadas); visão no escuro 18 m; fala Comum e Dracônico
Enforjado[2]	+1 em dois atributos	Carne de Aço, Construção Sólida, Corpo de Constructo
Erina	+2 Con, +1 Int	Destemido, Olfato Aguçado; resistência a venenos; reação defensiva dos espinhos; tamanho Pequeno; visão no escuro 18 m; fala Comum e Erina
Feérico da Sombras[2]	+2 Des, +1 Car	Ancestralidade Feérica, Caminho das Sombras, Sensibilidade à Luz Solar, Transe, Viajante da Escuridão; visão no escuro 18 m; fala Comum, Élfico e Umbral
Goblin da Poeira[3]	+2 Des, +1 Con	Arredores Estranhos e Mortais, Deturpado, Mente Alienígena; tamanho Pequeno; visão no escuro 18 m; fala Comum e Goblin
Gnoll das Terras do Sul[1]	+2 For, +1 Con ou +1 Sab	Farejar, Lutar para Viver Outro Dia, Valentão, Servir ou Expulsar; visão no escuro 18 m; fala Comum e Gnoll
Jinnatos[3]	+2 Con, +1 For ou +1 Sab	Dependente do Deserto, Siraati; proficiência na habilidade de Persuasão, Gole Elemental e Proteção do Jinn ou Favor do Jinn e Andarilho; visão no escuro 18 m; fala Comum e outro idioma Elemental
Kijani[3]	+2 Sab, +1 em algum outro atributo	Fúria Contida, Plantonato, Raízes do Passado; tipo planta; visão no escuro 18 m; fala Comum e Silvestre
Lâmia[3]	+2 For, +1 Car	Corpo de Serpente, Golpe de Serpente; proficiência na habilidade de Enganação e Intimidação; tipo monstruosidade; visão no escuro 18 m; deslocamento de escalada 6 m, natação 6 m; fala Abissal e Comum
Leão Licantropo[1]	+2 Sab, +1 For	Metamorfo Natural; visão no escuro 18 m; fala Comum e Silvestre
Minotauro de Midgard[2]	+2 For, +1 Con	Investida, Sentido de Labirinto; ação de ataque com os chifres; tamanho Médio; visão no escuro 18 m; fala Minotaurês e outro idioma
Ramague[3]	+2 Int, +1 Des	Herança Arcana, Amortecimento de Magia; proficiência na habilidade de Arcanismo; fala Comum
Ratazeano	+2 Des, +1 Int, −2 For	Agilidade, Táticas de Grupo; proficiência na habilidade de Arcanismo, Lidar com animais e Percepção; tamanho Pequeno; deslocamento 7,5 m; visão no escuro 18 m; fala Comum
Sahuagin[3]	+2 For, +1 Int	Condição Anfíbia Limitada, Frenesi de Sangue, Telepatia com Tubarões; ações de ataque com as garras e de mordida; bônus de +2 de armadura natural à CA; deslocamento de natação 12 m, visão no escuro 36 m
Tôsculi Sem-Colmeia[1]	+2 For ou Des ou Con, +2 Int ou Sab ou Car, −2 em algum outro atributo	Asas Planadoras; proficiência na habilidade de Furtividade e Percepção; ação de ataque com as garras; bônus de +1 de armadura natural à CA; fala Tôsculi e um outro idioma
Trolleano[2]	+2 Con, +1 For ou +1 Sab	Vigor Inumano; proficiência na habilidade de Casca Grossa, Intimidação ou Sussurros dos Espíritos; ações de ataque de mordida e com as garras; visão no escuro 18 m; fala Comum
Urseano	+2 For, +1 Con, −2 Int, −2 Car	Frenesi, Olfato Aguçado; ação de ataque de mordida; visão no escuro 18 m; deslocamento 12 m; fala Comum e Gigante

1 – *Heróis das Terras do Sul*; 2 – *Heróis de Midgard*; 3 – *Heróis Improváveis*

Apêndice C: Monstros por Ordem de Nível de Desafio

Nível de Desafio 6

Nível de Desafio 7

Nível de Desafio 8

Nível de Desafio 9

Nível de Desafio 10

Nível de Desafio 11

Nível de Desafio 12

Nível de Desafio 13

Nível de Desafio 14

Nível de Desafio 15

Nível de Desafio 16

Nível de Desafio 17

Nível de Desafio 18

Nível de Desafio 19

Nível de Desafio 20 ou Mais

*Os termos de licença acima foram mantidos em sua língua original, resguardando a integridade de suas cláusulas e base legal.